

Mario & Luigi
Bowser's Inside Story
Wii Sports Resort
Grand Slam Tennis
Clone Wars Republic Heroes
Naruto Shippuden
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Además
• CN Profile
• Un Vistazo a Japón
• Consola Virtual
Samus Aran
MP Corruption
METROID PRIME TRILOGY
NUEVO GAMEPLAY
REALISMO EXTREMO
• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 70.00
GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95
• HONDURAS L 35.00 • NICARAGUA C$ 35.00
• COSTA RICA Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00
Entrevista con Yoshio Sakamoto desarrollador de Metroid Other M
0 37634 13138 1 09
Año 18 No.9

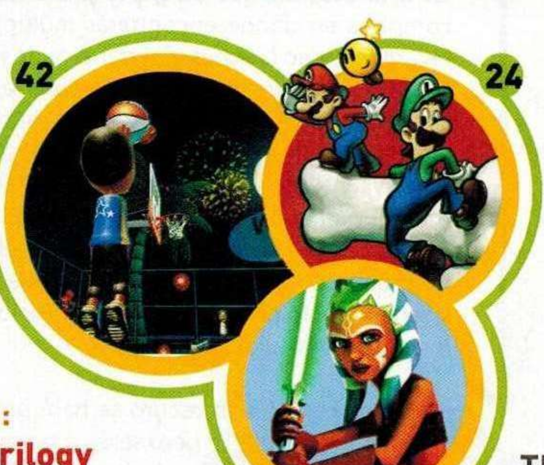
CLUB NINTENDO



resident evil ARCHIVES™

REBECCA CHAMBERS

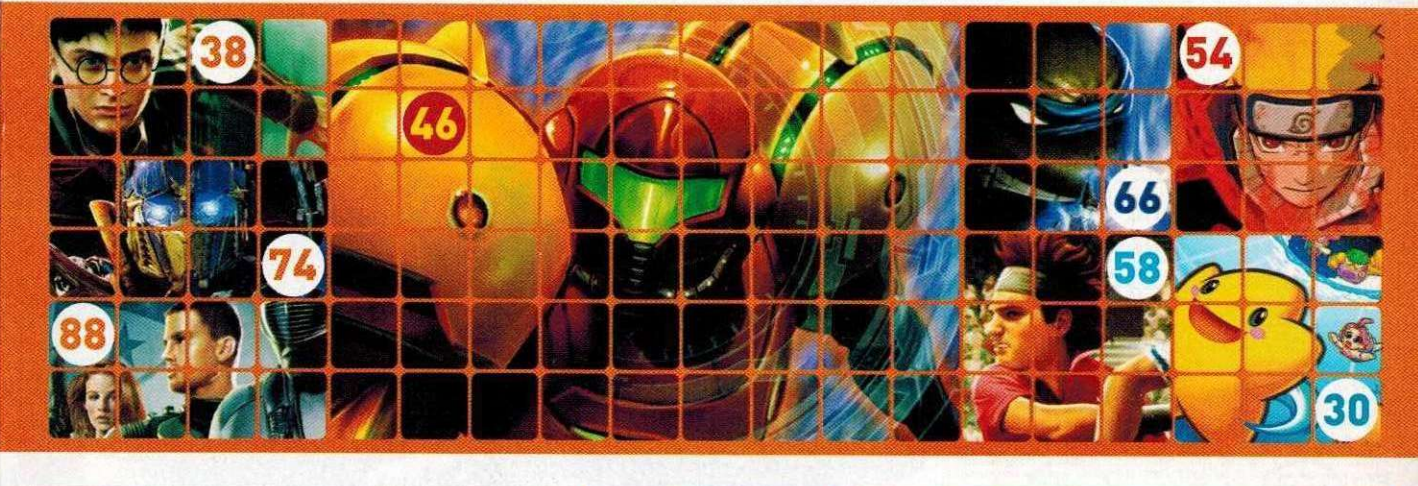
SUMARIO



ESTE MES REVISAMOS

ADEMÁS





Un Vistazo a Japón



El anime es un fenómeno que ha invadido al mundo, pero a pesar de ello, algunas series tardan demasiado en salir de Japón, situación por la que, decidimos mostrarte cuáles son las animaciones que están triunfando en este momento en la isla, algunas ya las conoces, pero otras son grandes sorpresas. 70

Samus vigila tu puerta

Muestra tu pasión por los videojuegos en todo momento con estos avisos para tu puerta de **Metroid.** Así tus visitantes sabrán si pueden o no pasar.



El Ojo del Cuervo

Si creías que con Up de Pixar se había terminado la racha de buenas películas de este año, estás muy equivocado, ya que en los próximos meses veremos algunos estrenos que desde ahora, podemos asegurarte, serán recordados por siempre. No dejes de leer esta sección y entérate.





Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Miguel Ángel Armendáriz

PROYECTOS DIGITALES

COORDINADOR
Francisco Miranda

DIRECTOR GENERAL MÉXICO
José Carlos de Mier

DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIOS
Gonzalo Solórzano

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
María Esther Flores Luna
Enrique Matarredona
Héctor Lebrija Guiot
Ernesto Sánchez Castañeda

COORDINADOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Jorge Esperón Alcocer

GERENTE DE VENTAS
Alejandro Garza Barrón

EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD

DIRECTORA DE MARKETING
Berta Garabana Torres

CIRCULACIÓN

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

COORDINADOR EDITORIAL TELEVISA INTERACTIVO
Mauricio Luna Flores

ESPACIOS CREATIVOS

DIRECTOR
Luis Hernández Martínez

EDITORIAL
Televisa

TELEVISA PUBLISHING & INTERACTIVE MEDIA

CEO
Eduardo Michelsen

EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Rodrigo Sepúlveda

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal Placeres

ivm
Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 18 N° 9. Fecha de publicación: Septiembre 2009. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5366-0600 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com



EDITORIAL

AÑO XVIII No. 9 SEPTIEMBRE 2009

En esta ocasión, nos da gusto presentarte una edición bastante completa en donde encontrarás múltiples reseñas de tus juegos favoritos, como la esperada aventura de **Harry Potter and the Half Blood Prince** que se pospuso durante varios meses debido al retraso que sufrió la película; así que ya es tiempo de que conozcas todos los detalles de esta sexta entrega que ha preparado Electronic Arts para Wii y Nintendo DS, utilizando el Wiimote y *Stylus* (respectivamente) para realizar los poderes mágicos como si fuera tu varita. Pero eso no es todo, también encontrarás información importante de títulos como **Wii Sports Resort**, que incluye el Wii Motion Plus y será perfecto para darle mejor sensación de *gameplay* a varios de los próximos títulos para Wii.

Por otro lado, el lado oscuro se hará presente nuevamente en las consolas de Nintendo, pero será un trabajo especial para el consejo Jedi el tratar de contener el ataque y mantener la estabilidad en la República, esto en **Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes**, la nueva entrega de LucasArts que será un *link* perfecto para el inicio de la segunda temporada animada televisada por Cartoon Network, donde conocerás más sobre el villano **Cad Bain**, quien tuvo la osadía de asaltar el edificio de los senadores de la República. Por supuesto, habrá versiones para Wii y Nintendo DS, en ambas tendrás múltiples personajes para elegir y así aprovechar sus habilidades únicas de combate.

Pero eso no es todo, en la sección Nuestra Portada te presentamos a una de las heroínas más queridas por los fans de Nintendo, **Samus Aran**, esta chica con habilidades especiales regresa al Wii en **Metroid Prime Trilogy**, un compendio que reúne las tres ediciones para consola casera en un mismo paquete, por supuesto, mejorando el *gameplay* y adaptándolo a las necesidades del Wiimote y Nunchuk. Además, te mostraremos nuevos datos de **Metroid Other M**, el próximo título desarrollado por Team Ninja y presentado por Nintendo, que causará revuelo en los primeros meses del 2010. Así que ponte cómodo y prepárate para un intenso viaje a través de 96 páginas del Universo de Nintendo.



© 2009 Nintendo

La imagen



Luego de su regreso a los videojuegos con la adaptación de la última película animada, las Tortugas Ninja están listas para más acción en Wii, así es, en exclusiva para esta consola de Nintendo. La temática no será la misma que antes, por lo que las escenas de acción aventura quedan en el olvido; ahora todo se enfocará a las peleas melee como ocurrió en Super Smash Bros. Brawl, con múltiples personajes tanto de los héroes como villanos para que decidas a quién apoyar. Para que te des una idea de la calidad del juego, te comentamos que el equipo de desarrollo es el mismo que trajo el exitoso título de peleas de Mario y compañía, así que notarás múltiples similitudes entre la versión de Nintendo y esta de Ubisoft. Si quieres conocer más detalles de TMNT Smash Up, checa la...

...Página 66


TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES
SMASH-UP
© 2009 Ubisoft



¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo están por allá en el mundo del Champiñón? Antes que nada, felicitaciones a Club Nintendo, me encanta su revista, ¡está buenísima! Ahora sí, empezemos con las preguntas:
1.- Con respecto al juego **Street Fighter IV**, ¿llegará o no para nuestra querida consola Wii?
2.- Soy un amante de la Fórmula 1 y revisando en páginas de Internet, me di con la sorpresa de que los derechos de este fascinante deporte ahora le pertenecen a la compañía Codemasters. La nota aclara que saldrá el videojuego para todas las consolas, ¿es cierto eso?, digo para usarlo con el Wii Wheel, ¡sería fantástico! ¿No lo crees?
3.- En cuanto a la capacidad que soporta el Wii de memoria, ¿es cierto que van a ampliar el almacenamiento externo de sus tarjetas SD tradicionales?

Alfonso Rafael Ticona Lecaros
Arequipa, Perú

¡Qué tal, Alfonso! Muchas noticias buenas aparecen en este reino hongo y más con los anuncios de la Electronic Entertainment Expo y, por cierto, varios de esos títulos están a escasos meses de llegar a nuestras manos. Aún no se ha dado un "NO" rotundo sobre **Street Fighter IV** para Wii, pero tampoco se ha visto intención de Capcom de realizar la adaptación y ya van varios meses por lo que el panorama no es nada alentador, de hecho, como opción alternativa, la empresa japonesa liberó el juego **Tatsunoko VS Capcom** para América, así que de cualquier forma, sí tendremos un importante título de peleas en el Wii, con combos impactantes y múltiples personajes.
Así es, la compañía Codemasters recientemente consiguió los derechos de la Fórmula 1 para las versiones 2009 y 2010 de este fascinante deporte (valiéndose de los pilotos, marcas y lugares originales de la F1). La primera entrega llegará directo al Wii para este fin de año, la segunda parte se especula que llegará para mediados del próximo año, pero no se ha confirmado si también estará en las consolas de Nintendo. En cuanto a las tarjetas de memoria, con la última actualización del Wii (4.0), ya puedes cargar SD de hasta 32 gigas para que no tengas problemas de almacenamiento con los juegos que descargues de WiiWare o Consola Virtual.

Luego de que saliera **F1 World Grand Prix** para Nintendo 64 (desarrollado por Paradigm, famosos por **Pilotwings 64**), las expectativas de un título de carreras de la Fórmula 1 quedaron muy elevadas, así que ahora será el turno de Codemasters de lograr tal hazaña para el Wii, esperemos tenerlo pronto para platicarles todos los detalles.



¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo va todo en Club Nintendo? Quiero hacerte unas preguntas:
1.- ¿Saldrá **Excitebike 64** para la Consola Virtual?
2.- ¿El nuevo Nintendo DSi tiene Internet Browser?
3.- ¿Crees que me convenga quedarme con mi DS Lite o el el DSi?
4.-¿Saldrá **Grand Theft Auto IV** para Wii? Es que un primo me pidió que investigara.

Christopher Arhel Aguilar Romo
Mexicali, BC

Podríamos decir que sí saldrá **Excitebike 64** como descarga para el Wii, pero mientras no se confirme nada por parte de Nintendo sigue siendo una suposición, pero no te preocupes, es un clásico de la marca y seguro más adelante lo tendremos en Consola Virtual.
En Nintendo DSi basta con que descargues el navegador de la tienda de Nintendo para entrar a Internet, para que no necesites de accesorios adicionales como ocurría en los anteriores Nintendo DS y Nintendo DS Lite. ¿Conservarlo o cambiar? Esa será una decisión completamente tuya, pues el DSi tiene grandes ventajas, pero pierde la ranura de Game Boy Advance que te permite jugar títulos de dicha consola o actuales como el popular **Guitar Hero On Tour**. Así que te recomendaríamos que no lo mandes al olvido y mejor conserva ambos, nunca sabes cuándo los podrías ocupar.
Grand Theft Auto IV no creo que esté en planes para Wii, de hecho, si hubiera planes (que no los hay por ahora) de esta franquicia para consola casera de Nintendo, sería algo totalmente nuevo, veamos cómo le va a Rockstar Games con la edición de Nintendo DS, pues de ello podría depender si se animan a lanzar algo para Wii o no..

¡Hola, querido señor **Dr. Mario**! Soy lector de la revista desde la edición de enero del 2000, donde en la portada andas de fiesta con tus amigos del reino champiñón en aquellos tiempos en los que mostrabas el juego **Mario party 2**. Tengo algunas preguntas sobre la electronic Entertainment Expo 2009.
1.- ¿**Metroid Other M** es el esperado "**Metroid Dread**" del que se hablaba hace mucho tiempo y que sería para consola portátil? ¿Acaso Nintendo decidio que la compañía Retro Studios ya no produjera la saga de **Metroid**?
3.- ¿Ya no harán promociones especiales en su revista para sus fieles seguidores como yo, en donde rifaban consolas o juegos? Sería seria genial, ¿no crees?

Alberto Arrazola
Xochimilco, DF

Uh, ¡qué tiempos aquellos!, hace poco más de nueve años de esa fiesta y vaya que fue divertida, tanto que el tiempo pasa y seguimos con el jolgorio del Mushroom Kingdom incluso en la pasada entrega de Wii.
Todo lo que se desató por **Metroid Dread** no pasó a más, sólo rumores o comentarios que hablaban sobre una nueva aventura para consola portátil sobre la franquicia de **Samus Aran** y, continuaría (quizá) con lo visto en **Metroid Fusion**, de esto se comentaba desde el 2005, pero pasaron los años y cada vez se hacía menos incierto. Y claro, ese juego no tiene nada que ver con **Metroid Other M**, desarrollado por Team Ninja y Nintendo que abre otro ángulo para experimentar las hazañas galácticas de la heroína
No es que Nintendo haya dejado de lado a Retro Studios, de hecho, ellos cumplieron su ciclo con la trilogía **Prime** que les quedó bastante bien al implementar un nuevo estilo de juego, así como recrear un concepto gráfico para esta generación, incluso ellos tuvieron un cuarto título que apareció en el Nintendo DS. Con ello se cerraba la saga **Prime**, así que fue una excelente decisión el darle la oportunidad a otra licencia para dar vida a la próxima hazaña de **Metroid** en Wii.
Por ahora no tenemos agendada alguna promoción especial, pero éstas van saliendo cuando menos lo pensamos, ya sea a través de las compañías de videojuegos o de nosotros mismos en eventos o festejos. Mejor mantente pendiente de la revista y la página de Internet o foros, porque en cualquier momento podríamos poner una promoción para los fans de la revista Club Nintendo.



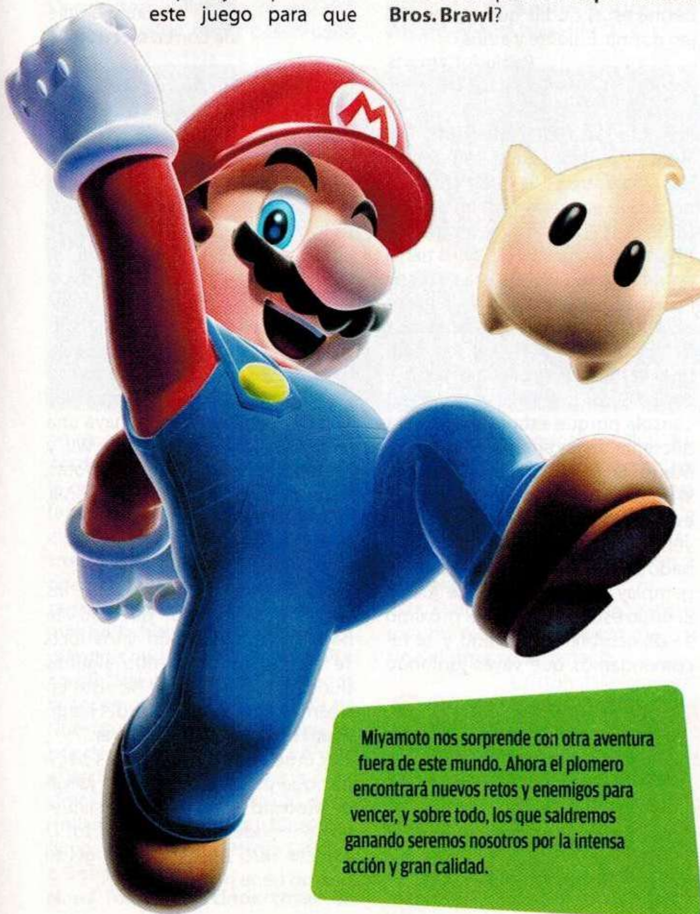
¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo está todo por el reino champiñón? Espero que bien, es la primera vez que escribo y quiero que me aclares unas cuantas preguntas:

1- ¿Sabes cuándo va a salir el juego **New Super Mario Bros. Wii**? Porque vi un video en Internet donde podría jugar con **Mario**, **Luigi** y **Toad** en modo *multiplayer*.

2- ¿Cuándo saldrá **Super Mario Galaxy 2**? Porque tengo muchas ganas de jugar con **Mario** en su segundo título de **Mario Galaxy**, además porque vi que **Yoshi** ayudaría a **Mario** en este nuevo título.

Alexis Alfonso
Poza Rica, Veracruz

Si todo sale de acuerdo con el plan, **New Super Mario Bros.** (versión Wii) se estrenará para finales de este 2009, así que no tendríamos que esperar mucho. El juego ya está en una etapa avanzada por lo que no creemos que se diera el caso de algún retraso; de cualquier forma, próximamente incluiremos un reportaje especial de este juego para que conozcas los cambios y novedades con respecto a la versión anterior. Lo mismo ocurre con **Super Mario Galaxy 2**, aunque en este caso, no hay una fecha establecida, queremos pensar que a lo mucho se tratará de los primeros meses del 2010, aunque quizá Nintendo nos tenga preparada una sorpresa, todo es cuestión de tiempo para que la compañía nos dé más detalles de este título que causó revuelo durante la conferencia de Nintendo en el E3. Y sí, ahora **Yoshi** será uno de los aliados para que **Mario** llegue a nuevos niveles de diversión en el Wii.



Miyamoto nos sorprende con otra aventura fuera de este mundo. Ahora el plomero encontrará nuevos retos y enemigos para vencer, y sobre todo, los que saldremos ganando seremos nosotros por la intensa acción y gran calidad.

¿Qué onda, **Dr. Mario**? ¿Ya te aburriste de jugar **Super Smash Bros. Brawl**? Bueno, pasando al grano, aquí estan mis preguntas:

1.- Una "fuente confiable" me informó que tal vez en América saldrá un nuevo juego llamado "**Zombie Masacre**", ¿es cierto?

2.- ¿Nintendo va a lanzar una actualización para el **Super Smash Bros. Brawl**?

3.- Esto es como dentro de 3 años luz: cuando salga la consola de la siguiente generación, ¿seguirá Nintendo lanzando títulos para Wii? Es que se me hace que con lo de la conexión a Internet se les va a hacer algo difícil deshabilitar la Consola Virtual y el WiiWare.

Edgar Garza
Vía correo electrónico

De algo que nunca me aburriría es de jugar **Super Smash Bros.** o alguno de los otros títulos como **Mario Kart**, **Mario Golf** y, por supuesto, **Mario Party**. Claro, estos títulos son mucho más divertidos si los compartes con tus amigos o familiares, así que cuando tengas reuniones, ponlos en primera fila.

Zombie Massacre es un juego desarrollado por la compañía independiente 1988 Games bajo el concepto de acción en rieles, combinando momentos de balaceras con seres no muertos y persecuciones en autos. Aún no se tiene quién lo publique y mucho menos una fecha de salida o confirmación de si es que logran terminar el juego correctamente. Lo que sí es un hecho es que Uwe Boll, el "odiado por muchos y amado… (tal vez por su mamá)" director de filmes basados en videojuegos tan carentes de éxito como **Blood Rayne**, **Alone in the Dark** o **The House of the Dead** –por mencionar algunas- será el encargado de la película para el 2010, sin embargo aún no hay actores confirmados, por lo que ya te imaginarás cómo terminará esta obra cinematográfica.

Como ya he comentado en copiosas ocasiones, todas las consolas de Nintendo tienen un ciclo de vida que ronda entre los cinco o seis años. Posterior a ello y ya teniendo la nueva plataforma en el mercado, pasarán algunos meses para que se dejen de producir títulos de la generación anterior. Así que en cuanto se cumpla el término del Wii, esta plataforma dará paso a la de siguiente generación, siendo probable que exista una retrocompatibilidad como ocurrió con en Wii que también puede leer los juegos de GameCube (usando sus propios periféricos como controles y memorias). Aún es muy pronto para saber qué ocurrirá con la predecesora del Wii, así que mejor enfoquémonos a disfrutar de los juegos actuales que tanto nos están divirtiendo y, por supuesto, vamos a esperar los próximos como **The Leyend of Zelda**, **Beatles Rock Band** o **Metroid Other M**, los cuales exprimirán aún más el potencial que tiene el Wii.

Para ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) puedes hacerlos en cualquier hoja o en el sobre directamente, utilizando la técnica que más te agrade; si lo prefieres, envíanoslo por correo electrónico en formato JPG. Tambien puedes enviarlos a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com
Haz tu mayor esfuerzo para ganar el reconocimiento del mejor del mes.

¡Hola, **Doctor Mario**! Esta es la primera vez que te escribo, espero que me respondas mis preguntas. Bueno, aquí van:

1.- ¿Habrá una secuela del juego **Luigi's Mansion** para Wii? Porque he esperado mucho ese juego.

2.- ¿Existe el juego **Grand Theft Auto Mushroom Kingdom**?

Gabriel Camacho
Vía correo electrónico

Desde los principios del Wii se rumoraba una secuela de **Luigi's Mansion** tanto por la forma de utilizar los controles (aplicándolos a la lámpara del plomero verde) como por la popularidad que alcanzó este juego debutante en Nintendo GameCube, pero por desgracia sólo se ha quedado en el tintero, sin anuncios o confirmaciones que nos dieran pista de su desarrollo. Sólo falta esperar para ver si Miyamoto revive este gran título donde por primera ocasión, **Mario** no era el protagonista.

Grand Theft Auto Mushroom Kingdom sí existe, pero no es un videojuego sino una parodia que salió en la serie **Robot Chicken** de Cartoon Network Adult Swim, allí aparecían los personajes principales de Nintendo en situaciones caóticas al estilo **Grand Theft Auto**, pues en una vuelta inesperada, los plomeros (conduciendo un *Go Kart*) se adentran en Vice City, donde los escenarios no son tan pintorescos y amigables como en el Mushroom Kingdom, muchas de estas parodias son muy graciosas y no sólo se limitan a juegos de video así que tendrás mucho con qué divertirte.



¡Hola, queridos amigos de Club Nintendo! Ojalá se estén divirtiendo con alguna reta de **Smash** o **Mario Kart**. Esta es la segunda vez que les escribo, ya que la vez pasada no me contestaron. Algunas de mis dudas fueron aclaradas ya, pero otras no; aquí les van:

1.- ¿Es cierto el lanzamiento en otoño de **Lego Indiana Jones 2**?

2.- ¿Cuáles son las innovaciones del juego, si es cierto el rumor?

3.- ¿Es verdad que va a salir **Star Wars Battlefront: Elite Squadrons** para el Nintendo DS?

4.- ¿Es cierto que va a salir **Lego Lord of The Rings**?

Eugenio Sebastián Rodríguez
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Eugenio! Veo que te interesan mucho los juegos de **Lego**, así que te recomiendo que posteriormente le eches un ojo a **Lego Rock Band**, una opción interesante para los fans, que conserva el intenso estilo de juego de la franquicia de Electronic Arts. Ahora bien, pasando a tus preguntas, sí, ya es un hecho que en pocos meses tendremos la secuela de **Lego Indiana Jones**, esta vez subtitulada **"The Adventures Continues"**, diseñada por Traveler´s Tale, el equipo original de todos estos *crossovers*. ¿Cuáles serán las innovaciones? Ahora se incluye (por primera ocasión en videojuego) la nueva cinta **Indiana Jones and the Crystal Skull**, así como la posibilidad de que diseñes tus propios escenarios para aumentar tus posibilidades de diversión y reto.

Star Wars Battlefront: Elite Squadrons es todo un hecho para el Nintendo DS. Su desarrollo corre por cuenta de N-Space, conocidos por su trabajo en **Geist** para GameCube, así como en **Call of Duty 4: Modern Warfare** y **Star Wars: The Force Unleashed** para Nintendo DS, lo que nos da un horizonte importante de cómo resultará su nueva misión con **Battlefront**. Si todo sale bien, el juego estará listo a finales de año, aunque por desgracia, no habrá adaptación para Wii. Ha habido rumores de nuevas series que se adaptarían al formato de Lego (con tal éxito con **Star Wars**, es un hecho que la licencia quiere explotar el momento), se comentó sobre **Lego Harry Potter** e incluso salieron rumores sobre una versión de **The Lord of the Rings**, pero de esta última no se ha oficializado nada, ni remotamente, aunque siendo una franquicia tan aclamada, no dudamos que pronto veamos a la **Comunidad del Anillo** en estilo cuadrado.

¡Hola, Club Nintendo! Su revista es fabulosa y tengo unas preguntas que no me dejan dormir.

1.- ¿Cuándo saldrá a la venta en México **Need for Speed Nitro**?

2.- ¿Va a salir **Monster Hunter 3** en México y si es así cuándo sería?

3.- ¿Nintendo va a hacer un juego que compita con la serie **Gran Turismo** o **Forza**?

Luis Seg
Vía correo electrónico

Noviembre de este año será la fecha para que **Need for Speed Nitro** llegue al Nintendo DS y Wii, convirtiéndose en una exclusiva para Nintendo y el mejor –de esta franquicia- que ha llegado para nuestras consolas. Por supuesto, el control y desarrollo gráfico fueron mejorados para brindarte una experiencia única al momento de conducir a altas velocidades en las calles de la ciudad.

Por su parte, **Monster Hunter 3** (otra exclusiva para Wii por parte de Capcom) sigue sin fecha para el mercado americano. De hecho, los japoneses –para variar- ya lo pueden jugar desde el pasado primero de agosto, e incluso cuenta con la primicia de una nueva edición de Wii en color negro, ¿fabuloso, no? Ahora bien, para nuestro continente está en "veremos" si llega el nuevo color de Wii, ojalá que sí, pues ya hacía falta la variedad de tonos y colores a que nos tiene acostumbrados Nintendo desde el Game Boy Play it Loud.



A diferencia de los pasados títulos de los desquiciados conejos, ahora en **Rabbids Go Home** no se utilizará el concepto de minijuegos, sino que estaremos ante la primera aventura normal de estas criaturas, similar a las primeras odiseas de **Rayman**, pero con el humor característico de estos personajes.

¡Hola, **Dr Mario**! ¿Cómo van las carreras? Es la primera vez que te escribo y espero que me respondas:

1.- ¿Es cierto que hay un juego llamado **Rabbids Go Home**? Que vendría a ser la cuarta parte del título **Rayman Raving Rabbids**.

2.- ¿Existe el juego **Mario & Sonic at the Olympic Winter Games**? De ser así, ¿cuándo sale a la venta?

Tú eres el unico que puede responderme estas dudas que no me dejan dormir. Cuídate y adiós.

Pablo A. Campos
Vía correo electrónico

Por supuesto que **Rabbids Go Home** es una realidad, se trata de la cuarta entrega de estos locos conejos que ganaron fama en el Wii y Nintendo DS desde hace unos años. Ahora Ubisoft decidió que es tiempo de que su nombre sea el único en la marquesina, es decir, sin hacer alusión a **Rayman**. Tal como nos lo indica la gente de Ubisoft, este título estará listo para noviembre del 2009, así que ve preparando tu consola porque esta aventura será diferente de las anteriores.

Mario & Sonic at the Olympic Winter Games es la secuela de esta importante franquicia crossover de Sega y Nintendo que ha ganado seguidores por su excelente gameplay y gran calidad de juego. El título estará listo para el próximo 16 de octubre de este año, y te recomendamos que vayas juntando tus ahorros porque será un éxito tremendo Para más información, checa el LogNin de esta misma edición., allí encontrarás información imporante para este juego.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo está la princesa **Peach**? ¿**Bowser** no se la ha llevado últimamente? Como sea, tengo algunas dudas que no me dejan dormir y espero que tú me las puedas aclarar:

¿Uno se puede conectar con consolas que no sean la Wii de Nintendo en **Call of Duty: World at War**, en modo *online*?

Pablo Ovalle
Vía correo electrónico

Todo tranquilo por ahora en el Mushroom Kingdom, Pablo. Te comento que no se puede jugar entre consolas en los títulos en línea, es decir, al momento de entrar a la comunidad virtual de tu juego, serás canalizado con usuarios de tu misma consola, esto con el fin de no causar conflictos entre escenarios, personajes, armas o demás efectos que podría tener una versión con diferencia a la otra. Suele darse el caso, como en el próximo **Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystar Bearers** que haya una compatibilidad plena entre Wii y Nintendo DS, pero como lo notas, siempre bajo la misma compañía, en este caso Nintendo.

¡Hola, **Mario**! ¿Cómo pasaste las vacaciones? Espero que no te haya molestado algún virus loco. Te escribo porque tengo algunas dudas sobre cosas que he visto en Internet y una preguntita del juego **Need for Speed Undercover**.

1.- Como decía, vi en algunas páginas que pretendían sacar el juego de **Metroid Prime 1 y 2** con el nuevo control de Wii ¿Es eso cierto? O es sólo otro rumor de esa gente que no tiene nada que hacer.



En LucasArts están trabajando duro para traernos dos nuevos títulos de **Star Wars** para el Nintendo DS, el primero es una continuación de la serie **Clone Wars** y el segundo se trata de la primera incursión de la serie **Battlefront** para las consolas portátiles de Nintendo y vaya que luce bien, esperemos ver qué tal les queda la versión final, seguro no defraudará.



2.- También vi que próximamente van a sacar una versión de **Metroid** pero desde otro punto de vista, como el de los piratas espaciales y quiero saber si es cierto. Y si lo es, ¿podrías darme más informes sobre la temática del juego o de qué va a tratar?
3.- Por último, pero no menos importante, ¿qué puedes decir del juego **Need for Speed Undercover**? porque a mi hermano lo descepcionó; dice que sus gráficos son muy malos (árboles y edificios aparecen de la nada frente a tus ojos), y que en historia y música no hay como **Most Wanted**, y necesito saber si puede ser un error por falta de memoria.

Joel Maya Contreras
Cuautitlán Izcalli, Edo. Méx.

Nintendo está preparando un compendio que incluye las tres partes (caseras) de Metroid Prime y, tal como muchos lo esperábamos, los controles serán adaptados –al menos para las dos primeras- a como se jugó en **Metroid Prime: Corruption**, utilizando los mandos del Wii para un mejor desempeño en *gameplay*. El juego está listo desde hace unos días, así que es la oportunidad que esperaban los fans de la serie. Ahora bien, durante el pasado E3 se dio a conocer **Metroid Other M**, que es una historia diferente a los hechos vistos en la saga **Prime**, aquí se concentrarán más en la historia de **Samus** y sus primeras misiones que la llevaron a convertirse en la heroína que todos conocemos (checa la entrevista de Nuestra Portada) Aún no tiene fecha de lanzamiento oficial, pero se especula que podría llegar a principios del 2010 y está siendo desarrollado por Team Ninja y Nintendo, famosos por la serie **Ninja Gaiden** o **Dead or Alive**.
Need for Speed Undercover en definitiva no ha sido de las mejores entregas de esta popular franquicia de autos, pero todo indica que la próxima parte (**Nitro**) será todo un éxito, pues notamos que el control está mejorado, así como gráficamente no hay edificios mágicos que aparezcan como mencionas antes, de hecho, al estar diseñado en específico para Wii, utilizarán cada una de las ventajas de la consola para que el producto final sea impecable en todo sentido.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Sacaste tu título de la universidad dentro del Reino Champiñón? Hace tiempo que escribo y espero que me respondan... Soy tu fan.
1.- Leí en Internet que va a salir un nuevo juego de **Golden Sun**, ¿es eso cierto? Porque la verdad dejó muchas cosas sin saber como el pasado de **Sole**.
2.- ¿Habrá un juego de rol de **Harry Potter**? Creo que leí eso en una revista suya pasada.
3.- ¿Cuando saldrá la continuación del juego de **Apollo Justice: Ace Attorney** para Ninendo DS?
4.- Mi última pregunta: muchas páginas están revelando los *remakes* de **Pokémon Oro** y **Plata** para GameBoy Color; ¿es verdad que sus nuevas versiones se llamarán **Heart Gold** y **Soul Silver** y van a ser para Nintendo DS?
Esas son todas mis dudas, espero que no sean muchas pero me corroe el alma no saberlas...

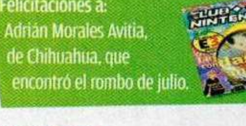
Cristóbal Vallejos Rut
Pucon, Chile

Así es, mi estimado Cristóbal, ya sabes, cuando estuve en Brooklyn, NY, me iba bien con la plomería, pero al llegar al reino de los hongos, tuve que ponerme a la altura de la princesa y qué profesión más loable que un Doctor, así que luego de algunos años operando hongos y **goombas**, ranas y mapaches por fin me dieron mi especialidad en virología para atacar a los peligrosos virus que atacan el reino. El nuevo **Golden Sun** fue anunciado en el pasado E3 y luce increíble, digno predecesor de los exitosos trabajos de Camelot en el Game Boy Advance. Los personajes serán conocidos y encontrarás nuevas situaciones que ampliarán tu conocimiento sobre la serie. Aún no se define una fecha de estreno, pero en cuanto la sepamos, se las comunicaremos.
Electronic Arts es la compañía encargada de los títulos de **Harry Potter** y, hasta el momento, no han declarado que tengan planes para una historia de rol (o con características RPG que seguramente es lo que te interesa), pues si bien sabes, los juegos se basan en la aventura de las películas y así lo han logrado con las seis entregas actuales.
Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth, la reciente entrega de abogados de Capcom para el Nintendo DS fue mostrada en el E3 y su fecha de salida en América está pactada para finales de año, aunque no se especificó exactamente el día o mes. Lógicamente verás nuevos elementos de investigación e historias sólidas que te mantendrán pegado a la consola mientras asumes el papel de **Miles Edgeworth**, uno de los pasados fiscales que llegó a competir contra el abogado estrella **Phoenix Wright**.
Por último, no habrá *remakes* para Game Boy Color, pues es un sistema el cual se dejó de producir desde hace muchos años, pero sí habrá actualización para el Nintendo DS de estas dos aventuras (**Gold** y **Silver**) que llevarán por nombre **Pokémon Soul Silver** y **Pokémon Heart Gold**. Nuevamente conservarán el estilo de las anteriores partes, agregando nuevos elementos de juego y personajes dedicados para el Nintendo DS. La fecha de salida sigue pendiente tanto para América como para Japón; sin embargo, no dudamos de su éxito.

Aunque no forma parte del concepto New Play Control, **Metroid Prime Trilogy** es una nueva opotunidad para jugar los títulos que salieron para el GameCube, ahora con las bondades de los controles con sensor de movimiento; además, incluye la versión **Corruption** que fue de los primeros juegos en aparecer para el Wii.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte por correo:
Rodrigo González; Ecatepec, Edomex.
Arturo Correa; Buenaventura, Chihuahua.
Diego Albornoz; Melipilla, Chile.
Cristopher Lara; Apodaca, Nuevo León.
Erik Sotomayor; Aguascalientes, Ags.
Esteban Guerrero; Guadalajara, Jalisco.
Jesica Bello; Cd. Nezahualcóyotl, Edomex.
Adonai López; San Luis Potosí, S.L.P.
Isaac Vidales; Guadalupe, Nuevo León.
Jorge Santacruz; Quito, Ecuador.
Alex Ojeda Lavoignet; México, D.F.
Mario Reyes; San Ignacio, El Salvador.
David Ash; Nuevo Laredo, Tamaulipas.
Wilmer Alexis Espinoza; Honduras.
Junior Muñoz; Moroleón, Guanajuato.
Lilian Estrada; Zacapa, Guatemala.
Luis Antonio Piza; Piura, Perú.
Daniel López; Mérida, Yucatán.
Edgar Nicolás Roa; Arica, Chile.
Alexander Rivero; Cobán, Guatemala.
Joshua Peña; Tlalnepantla, Edomex.
Anselmi Lucas; Neuquen, Argentina.
Carlos Morales; Suchitepequez, Guatemala.
Ronald Guzmán; Sonsonate, El Salvador.
Eliud Erick Reyna; Monterrey, Nuevo León.
Rebeca Lucía Orantes; Guatemala, Gua.





El rombo de la portada
En agosto estuvo oculto en la bolsa del pantalón de **Jill**.

Sega confirma un nuevo Monkey Ball en Wii

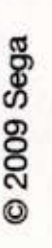


Una de las series más exitosas que tiene la compañía creadora de Sonic, es sin duda **Super Monkey Ball**, la cual hemos visto en varias secuelas desde que apareciera para el Nintendo GameCube en el año 2003, todas con nuevas temáticas, como es el caso de la nueva versión de la que les vamos a comentar, **Super Monkey Ball Step & Roll**, título que está siendo diseñado en exclusiva por Sega para Wii.

En este nuevo juego donde volverán **Ai Ai**, **Mee mee**, **Gon Gon** y el simpático mono bebé, se espera dar el cambio más drástico que se haya visto en la jugabilidad de la franquicia, ya que se olvidarán por completo de los controles, incluso del Wiimote; en esta ocasión los movimientos de la esfera los controlaremos por medio de la Balance Board; así es, bastará con que inclinemos nuestro cuerpo para dirigir a nuestros primates por los intrincados laberintos.

Aún no se ha mencionado el número de niveles que se incluirán, aunque tomando en cuenta las versiones anteriores, no creemos que sean menos de cien; por otro lado, un punto que vale la pena considerar son los minijuegos, nunca han faltado, y no creemos que esta vaya a ser la excepción; sería genial poder jugar **Monkey Bowling** o **Monkey Race** sobre la Balance Board, pero esto ya será decisión de los programadores.

Su fecha de aparición aún no se ha confirmado, aunque al parecer tendrá lugar el primer semestre del 2010; esperemos no haya mayores retrasos, pero sobre todo, que represente otro triunfo en el catálogo de Wii.











El fenómeno no se detiene en Japón

Desde hace algunos meses les hemos comentado acerca de uno de los juegos más esperados para Nintendo DS, nos referimos a **Dragon Quest IX**, que desde su anuncio de exclusividad para la portátil de doble pantalla, no ha hecho otra cosa más que recibir críticas positivas en todas las fases de su desarrollo.

Pues bien, hace tan sólo unas semanas llegó el gran día para los japoneses, la novena entrega de esta saga creada por Square Enix, se puso a la venta, y como era de esperarse, el público de aquel país respondió de una manera extraordinaria, pasaron horas enteras formados durante la madrugada para poder conseguir una copia de este juego, lo cual no es nada exagerado tomando en cuenta la popularidad de esta serie en el país del Sol Naciente, donde supera a **Final Fantasy**, **Tales** o **Fire Emblem** sin ningún problema.

Al haber concluido la semana de su estreno, **Dragon Quest IX** había vendido más de dos millones de unidades, lo que representa un nuevo récord en la franquicia. Vaya que es todo un fenómeno este título en tierras orientales, y la verdad no es para menos, pues en cada entrega se manejan historias increíbles que atrapan al jugador como pocas sagas. De momento no se han hecho comentarios sobre su salida en América, pero creemos que no tardará en hacerse el anuncio, aunque eso sí, esto ocurriría en el siguiente año, pero bueno, esperemos no correr la misma suerte con su siguiente capítulo, que viene en exclusiva para Wii.

Una nueva perspectiva para el terror



El género de los *Survival Horror* ha tenido un gran repunte gracias a las características especiales de Wii, ya que a los anunciados Silent Hill y The Grudge, se viene a sumar otro título más, ahora de la mano de Hudson Soft, quienes se encuentran trabajando en The Calling.

Antes que nada, comentemos un poco acerca de la historia del juego; al parecer todo girará en relación a un extraño portal en Internet, el cual al visitarlo, provoca la muerte algunos días después. Lógicamente estos hechos no son nada normales, por lo que ahora será tu responsabilidad descubrir qué es lo que está detrás de los extraños decesos.



La mecánica de juego es la de una novela gráfica, en la cual deberemos apuntar hacia los objetos que deseemos utilizar o inspeccionar, lo cual, lejos de restar emoción o suspenso al juego, logra una atmósfera de tensión al nivel de cualquier película japonesa de terror. Para poder defenderte de los fantasmas y criaturas de la noche que intentarán eliminarte, no tendrás mejor opción que correr y esconderte; di adiós a las armas de fuego y cámaras fotográficas, aquí lo único que podrá salvarte será tu ingenio para escapar.

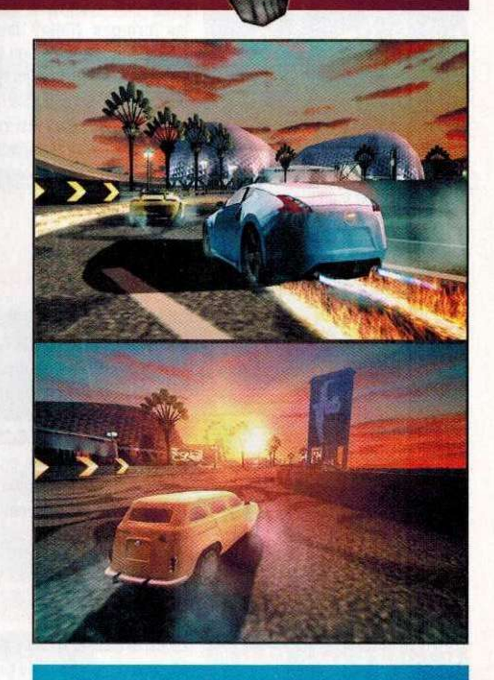
Hasta el momento no se ha revelado su fecha de lanzamiento, ni mucho menos si podremos verlo en nuestro continente, pero tomando en cuenta que se trata de Hudson Soft, no creemos que vayan a existir dificultades, de cualquier modo, nosotros te mantendremos informado, pues juegos como estos vale la pena seguirlos.

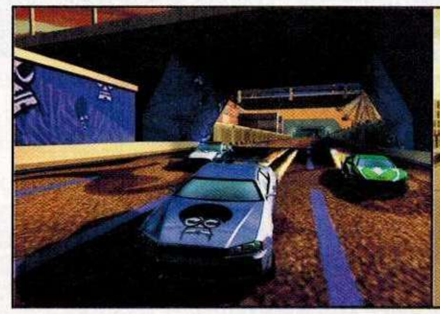
Toma el control de la velocidad en tu Wii

Existen cientos de juegos de carreras, pero pocos han logrado el mismo éxito que **Need for Speed**, serie de Electronic Arts que aunque comenzara su camino en las PC, ya lleva varios años cosechando triunfos en consolas caseras. Su primera versión para Wii, la cual apareciera hace poco más de dos años, dejó un buen sabor de boca, aunque también era claro que pudo haber ofrecido un mejor reto.

Con lo anterior en mente, EA ha desarrollado **Need For Speed Nitro** (título del cual te comentamos en exclusiva hace algunos meses), el cual por fin tiene fecha definitiva para su lanzamiento; el día elegido es el 17 de noviembre, así que será mejor que vayas ahorrando, ya que pinta para ser una de las mejores entregas de la serie.

Además de la gran cantidad de vehículos que podrás controlar en las calles de la ciudad mientras escapas de la policía, se tiene contemplado que puedas elegir varios estilos de control, de este modo, al mismo tiempo que podrás usar el Wiimote o Wii Wheel, también tendrás disponible la posibilidad de emplear un control de Nintendo GameCube, lo cual representa excelentes noticias para los seguidores veteranos.







No cabe duda que EA está apoyando a Nintendo de una manera increíble; la relación entre ambas compañías vive su mejor momento en mucho tiempo, confiamos en que la racha se mantenga y pronto veamos más y mejores juegos en exclusiva.

TOP 10

The Beatles Rockband (Wii)



Llega el turno de Electronic Arts para darle prioridad a una banda específica para **Rock Band**, tal como lo ha hecho Activision con **Guitar Hero** (en sus versiones de **Aerosmith** y **Metallica**), pero no se trata de cualquier grupo, de hecho es el famoso cuarteto de Liverpool, The Beatles, quienes roquearán de forma virtual con sus mejores canciones y, por supuesto, los integrantes originales estarán completamente digitalizados para dar mayor realismo al momento de participar en los conciertos. Como primicia, ahora puedes utilizar tres instrumentos similares, como micrófonos o guitarras al mismo tiempo, generando una nueva y poderosa experiencia de juego que seguramente trascenderá para las próximas ediciones.



2 The Conduit (Wii)

Una raza alienígena está causando estragos en nuestro planeta y no hay muchas opciones para contrarrestar el mal, sin embargo, **Michael Ford**, el protagonista de esta nueva aventura de High Voltage, se prepara para enfrentar el mayor reto de su vida. Los invasores se transportan a través de conductos especiales, y a cada momento, la devastación luce más inminente. **The Conduit** es una de las promesas para Wii de esta temporada, pues ofrece un nuevo parámetro en calidad gráfica, así como excelente estilo de juego en el modo individual y *multiplayer* a través de Internet que te dejará sorprendido en cada uno de sus diferentes estilos de juego.



3 TMNT Smash Up (Wii)

¿Eres fan de **Super Smash Bros. Brawl**? ¿Alguna vez pensaste qué ocurriría si lanzaran un juego similar, pero con las **Tortugas Ninja**? Ubistoft tiene la respuesta, de hecho, **TMNT Smash Up** es un título bastante similar al de **Mario** y no es para menos ya que fue desarrollado por el mismo equipo que estuvo detrás de **Brawl**. Aquí encontrarás a las cuatro tortugas, así como otros personajes como **April O'Neil**, **Splinter**, **Shredder** y otros tantos basados en la reciente serie animada o película. Cada uno tiene sus propias habilidades y combos, cuenta con escenarios grandes que te permiten mucha interacción y en sí, el *gameplay* al estilo **Smash Bros.**



4 Little King Story (Wii)

Quizá el nombre no llame mucho la atención, pero se trata de un juego de simulación bastante entretenido que ya tenemos en Wii, luego de una larga espera. Aquí tomarás el papel de un joven rey quien se enfrentará a las labores de su pueblo y las acciones que conlleva el ser el gobernador del lugar tan mágico. Se trata de una mezcla entre **Harvest Moon** y **MySims** que posee aspectos de RPG para incrementar la variedad de juego. Además, su equipo de desarrollo tiene talentos que han sido pieza clave en franquicias importantes como **Final Fantasy**, **Harvest Moon** y **Dragon Quest**, por lo que te esperan cosas realmente interesantes.



5 Wii Sports Resort (Wii)

La esperada secuela de **Wii Sports** ya está en nuestras manos, pero no creas que pasa como una simple actualización de eventos, al contrario, en esta ocasión se implementaron numerosas opciones como la compatibilidad con Wii MotionPlus para generar mejor respuesta al control con respecto a tus acciones físicas, así, sentirás el realismo que faltaba al mover tu mano milimétricamente y ver reflejado ese efecto en pantalla. Los juegos o actividades vienen en mayor cantidad que en la primera entrega, entre las cuales destacan el canotaje, tiro con arco, motociclismo, lanzamiento de *frisbi* y más que complementarán tus momentos de diversión ya sea solo o con tus amigos.

6 Excite Bots: Trick Racing (Wii)

Este juego no causó mucho revuelo durante su fase de desarrollo y realmente se dio a conocer con detalle hasta que estuvo a punto de salir al mercado, de hecho, para muchos podría no sonar atractivo como título, pero al jugarlo, notarás que se trata de un excelente título de carreras con robots especialmente modificados (quizá primos lejanos de los **Transformers**) que forma parte de la serie **Excite** que inició en el NES hace un par de décadas. Los escenarios son similares a los vistos en **ExciteTruck**, pistas enormes con colinas y relieves que te permitirán volar por las alturas con saltos impresionantes.

7 GI Joe: The Rise of Cobra (Wii)

No podría hablarse de figuras de acción sin destacar a sus pioneros, los miembros élite de **G.I. JOE** que ya están de regreso para una nueva entrega de acción en la pantalla grande, y de allí se desprende la versión en videojuego que Electronic Arts nos pone en las manos. Durante tu misión, recorrerás diversos escenarios, comandando a 16 distintos personajes con habilidades únicas y armas de alto poder. Se trata de un título de acción constante, las tropas de **Cobra** atacarán con mayor fuerza en cada asalto y dependerá de tu habilidad el detenerlos o dejarlos que inicien su reinado de terror.

8 Metroid Prime Trilogy (Wii)

En los inicios del Wii, se comentaba sobre cómo se viviría la acción de **Metroid** ajustada a los controles de dicha consola; posteriormente, se volvió realidad con **Metroid Prime 3: Corruption**, pero ahora, Nintendo ha rediseñado la forma de controlar las dos primeras entregas para que sean tan dinámicas como en Wii. Así que si te perdiste de la saga **Prime** o quieres volver a revivir las hazañas de **Samus Aran**, esta es una oportunidad única, ya que se incluyen las tres partes al costo de un solo juego. Con esto, tendrás todo el trabajo de Retro Studios (sin contar la versión de NDS) que inició desde GameCube y hasta Wii.

9 Harry Potter and the Half Blood Prince (Wii)

Debido al retraso de la película, Electronic Arts también tuvo que posponer el lanzamiento de **Harry Potter and the Half Blood Prince** para Wii y Nintendo DS, pero ahora ya lo tenemos disponible y podemos apreciar una perfecta adaptación de las aventuras de **Harry** en su sexto año en Hogwarths. La historia cada vez se torna más sombría y te llevará a través de misiones peligrosas dentro y fuera del castillo, interactuando con los tres personajes principales y, por supuesto, entrando de lleno en los torneos de Quidditch, dando variedad al *gameplay* y diferentes opciones de competencia. Las magias serán realizadas con movimientos mecánicos del Wiimote o a través del *Stylus* en el NDS.

10 Fossil Fighters (NDS)

De niños muchos quisimos convertirnos en arqueólogos, descifrar el misterio de los dinosaurios y descubrir a las criaturas inmensas que vivían hace miles de años. Ahora, con **Fosil Fighters** podemos lograrlo, y no sólo desenterraremos a más de 100 especies, sino que luego de realizar el trabajo de limpieza y conservación, les daremos vida para enfrentarlos en batallas por turnos de carácter *multiplayer* (estilo **Pokémon**). **Fosil Fighters** es un título de aventura/RPG, diseñado para todo tipo de jugadores, aunque se centra más en los pequeños investigadores. La interacción se desarrolla en ambas pantallas y tendrás distintos elementos para el uso del *Stylus* ya sea durante la excavación o batalla.





Imágenes y Tips

Servicio sólo para México

Paquete Tips — CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 21111	ABC WII.GHO. Para obtener Equipment...

Tip individual — CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 61111	ABC WII.BAL. Para obtener un partido...

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

High School Musical: Sing it! (Wii)	The King of Fighters Collection: The Orochi Saga (Wii)
Bases Loaded (CV)	Excitebots: Trick Racing (Wii)
Naruto Clash of Ninja Revolution 2 (Wii)	Wii Sports Resort (Wii)
Boogie (Wii)	Ghostbusters The Video Game (Wii)
Mega Man Star Force 3: Red Joker (NDS)	MySims Racing (Wii)

Los mejores tonos de videojuegos. Envía CT REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15 IVA incluido

TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111



C643



C644



C645

C646



C647

C648



Ejemplo:

Envía: ABC CT FOTO C645

al: Number 31111

$15.00 IVA incluido

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Ejemplo:

Envía: ABC CT LOGOCOLOR C651 KARLA

al: Number 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido

Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Consulta lista de nombres en:

esmasmovil.com

Aplican restricciones.

$15.00 IVA incluido



C649



C650





C651



C652

ARTURO

C653



C654



C655



C656

CARMEN

C657



C658



C659



C660

Log@n in

Por Toño Rodríguez

El cierre de año comienza a acercarse, pero eso no quiere decir que las noticias se estén acabando, al contrario, los lanzamientos fuertes aparecerán con bastante frecuencia. Mario y Sonic ya tienen fecha para su segundo encuentro olímpico; Pokémon sigue dando de qué hablar; Club Nintendo está en Twitter, lo que genera comentarios, y Wii Sports Resort arrancó de gran manera en los Estados Unidos; además, Nintendo presentó el juego ante los medios mexicanos.

Mario y Sonic para el 13 de octubre

Los personajes se vuelven a ver las caras en otra entrega olímpica publicada por Sega. Ya hemos comentado sobre este título exclusivo para las consolas de Nintendo, en el que vemos a los acérrimos rivales luchar por la supremacía en la competencia que hermana a los pueblos, pero no está de más decir que este título estará disponible en este mismo año, meses antes de la disputa de los juegos en Vancouver, Canada.

El juego intuitivo será parte fundamental; con la ayuda del Wiimote, Nunchuck y la Balance Board, podremos realizar los movimientos más cercanos a la realidad, de manera individual o cooperativa.



Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Sky saldrá el 12 de octubre de este año

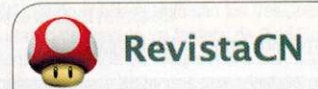


En esta nueva entrega de la serie Pokémon para el Nintendo DS podrás interactuar con más de 490 criaturas, en un impresionante y divertido juego de *role.*

La conexión Wi-Fi te permitirá ir más allá con tu consola portátil.

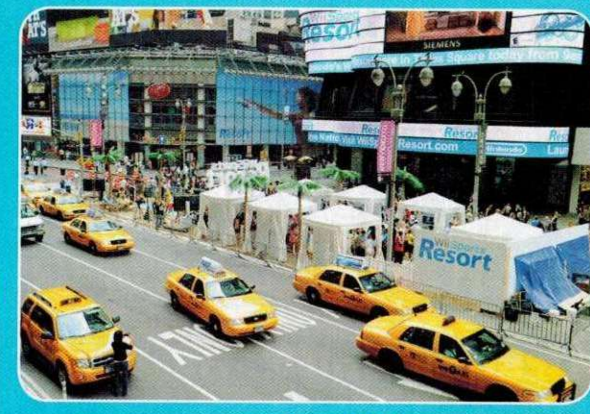
Síguenos en Twitter (@revistacn), ahí encontrarás el día a día de Club Nintendo y más

Si quieres tener noticias constantes de parte de Club Nintendo, entra en la siguiente dirección: http://twitter.com/revistacn y checa los comentarios de todo el *staff* de la revista.



La cuenta comenzó el 25 de junio, la respuesta ha sido bastante buena, muchos de nuestros seguidores de los foros se han unido a esta nueva comunidad en Internet. Además, podrás dejar tus comentarios, los cuales serán tomados en cuenta y respondidos por nosotros. Un medio más de comunicación entre la revista y sus lectores ha iniciado, ¡te esperamos en Twitter!

Wii Sports Resort™



Lanzamiento del juego en Times Square de la ciudad de Nueva York

¡Una vez más Nintendo la hace en grande! La compañía decidió convertir este famoso lugar de la ciudad que nunca duerme en un centro vacacional; el motivo fue el lanzamiento de Wii Sports Resort. ¿Cómo lo hizo? Pues nada más llevando al lugar cincuenta toneladas de arena, sillas de playa, sombrillas y por supuesto interactivos de Wii, todo esto para que los presentes pudieran disfrutar de los nuevos deportes que ofrece este gran título. Además de todo, la gente que pasaba por el lugar, podía ver todo lo que ocurría dentro de la isla urbana en las pantallas gigantes de la intersección. Por un momento me acordé de las playas de Don Marcelo.



En la foto vemos a la vicepresidenta de Asuntos Corporativos de Nintendo Denise Kaigler con el actor Chace Crawford.



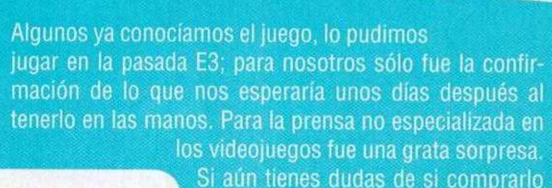
Foto Diane Bondareff

Presentación a los medios de México



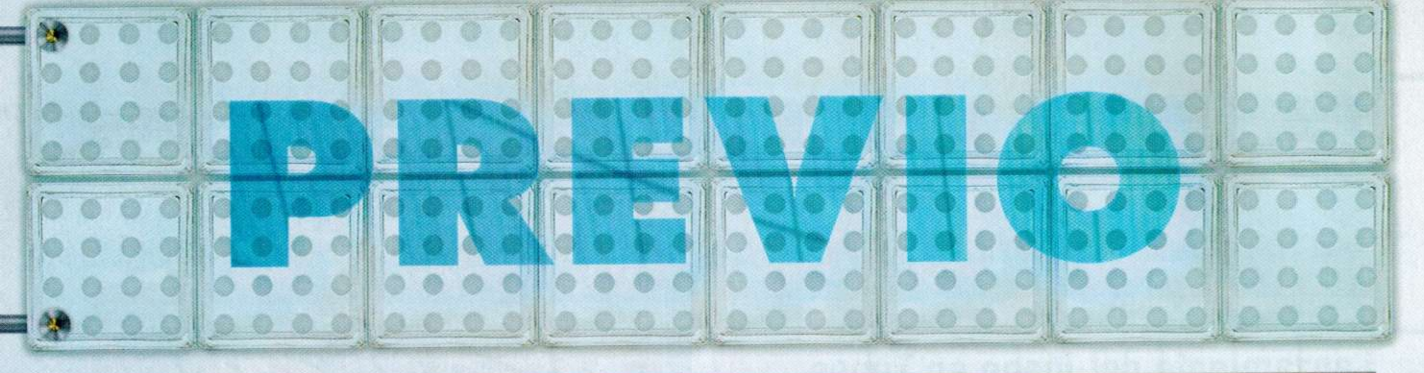
La prensa de nuestro país acudió al llamado de Nintendo para probar unos días antes del lanzamiento del juego. Con la presencia de nuestro amigo Mark Wentley y la gente de Latamel (distribuidor de Nintendo en Latinoamérica) se llevó a cabo la presentación en un hotel de la ciudad.

Algunos ya conocíamos el juego, lo pudimos jugar en la pasada E3; para nosotros sólo fue la confirmación de lo que nos esperaría unos días después al tenerlo en las manos. Para la prensa no especializada en los videojuegos fue una grata sorpresa. Si aún tienes dudas de si comprarlo o no, te lo recomiendo como una gran opción.



El Wii MotionPlus viene en la caja con el juego, un buen valor agregado.

Mark Wentley, gerente de mercadotecnia para Latinoamérica en NOA.



Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans

NINTENDO DS

Namco Bandai

Hace poco te comentamos la posibilidad de que el nuevo juego de **Dragon Ball**, basado en la nueva serie de animación que se transmite en Japón (no olvides checar Un Vistazo a Japón para conocer esta y otras nuevas series) pudiera llegar a América, y por fortuna, esto ya es una realidad, se espera que en octubre se dé su lanzamiento, pero mientras eso ocurre, te presentamos un adelanto de lo que vas a encontrar en este título, que parece viene decidido a borrar el mal sabor de boca generado por estos personajes en fechas recientes, donde por abusar de la licencia, se olvidaron de lo importante, el *gameplay*.



No existen rivales pequeños, desde el primer momento planea cada ataque para vencer sin problemas.

El origen del Super Saiyan

La historia de la saga Z de **Dragon Ball**, es tal vez la más utilizada para la creación de videojuegos basados en el anime, y es que a decir verdad, es la parte más emocionante, el ver a **Goku** transformarse por primera vez en **Super Saiyan** es algo que no se olvida tan fácilmente... pero puede perder su "magia" si se repite tantas ocasiones en tan poco tiempo. Por lo tanto, en Namco Bandai, aunque han decidido tomar como referencia a los enemigos legendarios de **DBZ**, al mismo tiempo ofrecerán desafíos distintos.



Cada momento de la primera parte del anime ha sido recreado a la perfección, como el ataque de **Raditz**.

En estas misiones especiales, los objetivos, aunque simples en un comienzo, poco a poco elevarán su grado de dificultad, hasta que te encuentres listo para el reto mayor: encontrar las esferas del dragón. Es de agradecerse el esfuerzo de Namco Bandai para revitalizar la historia, de hecho esperamos que de ahora en adelante, cualquier estudio que intente ofrecernos un juego basado en un anime popular, voltee a mirar el trabajo realizado en esta adaptación como referencia, pues de lo contario terminaremos venciendo a **Freezer** por vigesima vez.

Un nuevo planeta que salvar

La mecánica del juego es la de un RPG normal, debes recorrer grandes escenarios buscando pistas que te permitan avanzar a otro nivel; en esa parte no hay sorpresas mayores, sin embargo, donde sí tenemos mejoras notables es en cuanto a la elección del protagonista, ya que además de **Goku**, podrás seleccionar a otros personajes famosos, como **Picollo**, **Krillin**, **Gohan** o incluso **Yamcha**, todos con ataques y técnicas diferentes que puedes combinar para causar un daño mayor a tus rivales,



¿Quién les podrá ganar? Esta es una de la parejas más poderosas qur podrás armar en tu aventura.

Aunque aún no se ha especificado de qué manera se aprovechará la pantalla táctil, es un hecho que la acción estará en la parte superior, por lo que podemos suponer que gracias al *stylus* resolveremos algunos acertijos o marcaremos poderes especiales. En cuanto a las animaciones, por lo que hemos podido apreciar hasta el momento, están increíblemente diseñadas, se nota en todo momento, desde las secuencias donde te explican los sucesos, hasta dentro de las batallas, donde se hará un acercamiento al personaje que ejecute su mejor técnica.

Kakaroto vuelve a ser el centro de atención



Cada golpe que conectes será fundamental para vencer a los jefes de nivel; intenta acertar todos.

Esta nueva aventura de **Dragon Ball** logra dar un paso adelante en relación con lo visto en otras adaptaciones de la saga (en especial las de Atari), los programadores han entendido lo que representa la franquicia, el peso que tiene en el mercado mundial, por lo que no se han quedado con nada en mente, dando como resultado uno de los mejores RPG de la serie; ojalá que para la versión final se agreguen aún más detalles, una modalidad para juego en línea seguro que sería del agrado de todos, de este modo se podrían planear mejores estrategias de ataque, o incluso hasta tomar caminos diferentes, pero bueno, aún no está decidido.



Algunas técnicas tienen la cualidad de dañar a varios personajes en pantalla; úsalas sabiamente.

Gladiator A.D.

High Voltage



En lo que va del año hemos visto juegos extraordinarios para Wii, como es el caso de **The Conduit**, título que desde su anuncio supo atraer los reflectores gracias a su motor gráfico y *gameplay*, sin duda una de las revelaciones de la generación, sobre todo porque viene de un equipo desarrollador no tan popular, nos referimos a High Voltage, quienes al parecer están dispuestos a mantenerse en la cima de la industria por mucho tiempo, ya que han anunciado **Gladiator A.D**, un título de peleas que al igual que **The Conduit**, demuestra que en Wii no existen límites en cuanto a creatividad se refiere.



No cabe duda que en High Voltage se han vuelto unos expertos al aprovechar los recursos de la consola.



El Wiimote se convertirá en tu espada en esta nueva aventura donde el primer premio será conservar tu vida.

Tienes tu vida en las manos

Todo indica que los ataques de los gladiadores se realizarán mediante movimientos del Wiimote, aunque aún no se ha comentado nada respecto a si utilizará o no el Wii MotionPlus, pero creemos que después de ver su gran potencial, sería imperdonable que no se le incluyera en el *gameplay*.



Par lograr una ventaja, será fundamental que logres engañar a tus enemigos para después atacarlos.



Cada personaje tendrá sus propios movimientos, por lo que dominarlos a todos te tomará un buen rato.

La violencia estará presente en todo momento, la sangre llenará literalmente la pantalla en cada round, pero además, los programadores han decidido que al término del combate, el perdedor sea víctima de un golpe final, que al estilo de **Mortal Kombat**, significará perder algún miembro del cuerpo. Lógicamente que por todo esto, su clasificación estará dirigida para el público que supere la mayoría de edad.



La parte más interesante de los enfrentamientos viene al final, cuando deberás decidir si le perdonas la vida a tu rival; seguro que este nuevo movimiento será blanco de la polémica, igual que ocurriera con la serie **Mortal Kombat** en su momento.



En este momento no tiene compañía para su publicación, pero seguro que en poco tiempo lo conseguirá.

Bonus para el Wii

Gladiator A.D. parece ser una apuesta segura por muchas circunstancias, siendo las más importantes su gran nivel técnico y en segundo lugar, la carencia de este tipo de juegos en Wii. Su salida si todo sale bien, está programada para principios del próximo año, lo que permitirá a los creativos de High Voltage añadir algunos extras, como puede serlo una opción de combate en Wi-Fi.

Regreso al pasado

El juego se desarrollará en la época de los grandes gladiadores romanos, en los tiempos en los que no había mayor honor que salir ovacionado del coliseo después de haber derrotado a un peligroso oponente. Los personajes (aún sin nombre) tendrán estilos de pelea diferentes, algunos serán más rápidos mientras que otros tendrán en la fortaleza física su mejor cualidad, pero habrá un elemento que todos compartirán: armas, ya sea espadas, garrotes, escudos, cadenas o hachas, pero cada personaje saldrá al campo de batalla acompañado de uno de estos implementos.



No se sabe con exactitud qué modos de juego se tienen planeados, pero uno de retos sería genial.

Las peleas tomarán lugar dentro de grandes coliseos, pero aun así, el área de juego estará delimitada por los famosos muros invisibles, esto con la intención de que los duelos sean intensos y agresivos, eliminando de forma definitiva a los jugadores que se quedaban siempre esperando a que su rival los atacara; ahora, si quieren salir victoriosos, deberán proponer desde el primer segundo, no como pasaba en **Soul Caliur**, por ejemplo, donde muchas personas esperaban el error del contrario para tirarlo.



Esperemos que con esta nueva obra, logren mantener el mismo nivel que en **The Conduit**.

Kingdom Hearts 358/2 Days

Square Enix



De los juegos más esperados en los últimos meses para Nintendo DS tenemos a **Kingdom Hearts: 358/2 Days**, que después de haber pasado por unos días oscuros, en los que se llegó a pensar en que no llegaría a América, fue durante el pasado E3 cuando se confirmara la noticia: aparecerá en nuestro continente como todos los capítulos anteriores de la saga, eso sí, con un poco de retraso respecto a su lanzamiento en Japón, pero que bien valdrá la pena cuando tengamos en nuestras manos este título, que apunta a convertirse en una obra de arte.



Antes de decidir qué movimiento vas a emplear, no olvides revisar el estado de salud de tu equipo.

Un nuevo giro en la historia

Square Enix ha querido tomar un rumbo diferente con este juego, ya que abordará una trama particularmente distinta a lo que se había mostrado en la serie. En esta ocasión, el protagonista deja de ser **Sora**, ahora ese papel lo tendrá **Roxas**, quien no es otra cosa más que una especie de clon del primero, pero no entraremos en detalles para no estropearte la extraordinaria historia, bastará con que te comentemos que puede usar la **KeySword** sin ningún problema.



Los cinemas son, sin lugar a dudas, lo mejor que se ha visto en el Nintendo DS; marcan un nuevo nivel.



Estamos seguros que la historia en este juego nos tiene preparados grandes momentos de emotividad.

Al comienzo de la historia, **Roxas** será reclutado por la corporación XIII, la cual se encuentra llena de misterios, que en cierto punto harán dudar a Roxas de si está en el camino correcto con este grupo, tomando la decisión final de enfrentarlos, pero claro está que para ello no va a estar solo, contará con varios aliados que aunque con objetivos distintos, lo ayudarán a descubrir la verdad detrás de la organización XIII.

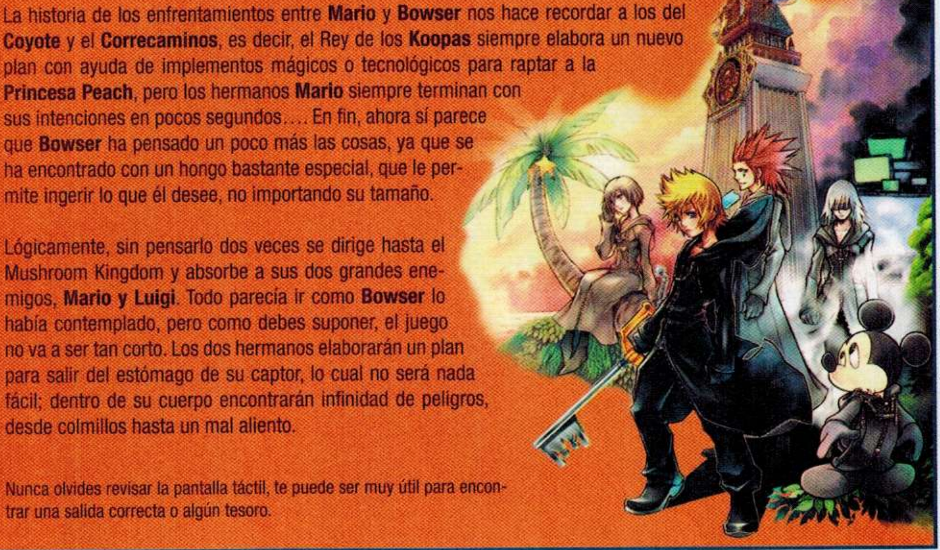
¿Algún día aprenderá la lección?



La historia de los enfrentamientos entre **Mario** y **Bowser** nos hace recordar a los del **Coyote** y el **Correcaminos**, es decir, el Rey de los **Koopas** siempre elabora un nuevo plan con ayuda de implementos mágicos o tecnológicos para raptar a la **Princesa Peach**, pero los hermanos **Mario** siempre terminan con sus intenciones en pocos segundos.... En fin, ahora sí parece que **Bowser** ha pensado un poco más las cosas, ya que se ha encontrado con un hongo bastante especial, que le permite ingerir lo que él desee, no importando su tamaño.

Lógicamente, sin pensarlo dos veces se dirige hasta el Mushroom Kingdom y absorbe a sus dos grandes enemigos, **Mario y Luigi**. Todo parecía ir como **Bowser** lo había contemplado, pero como debes suponer, el juego no va a ser tan corto. Los dos hermanos elaborarán un plan para salir del estómago de su captor, lo cual no será nada fácil; dentro de su cuerpo encontrarán infinidad de peligros, desde colmillos hasta un mal aliento.

Nunca olvides revisar la pantalla táctil, te puede ser muy útil para encontrar una salida correcta o algún tesoro.



La verdad es el único camino

Se estima que la salida de este título se realice a finales de este mes, pero como suele suceder en el medio, esta puede variar de un momento a otro, así que te aconsejamos te mantengas pendiente de nuestro sitio web donde te informaremos de manera oportuna cada detalle que se revele. **Kingdom Hearts 358/2 Days** tiene el potencial para desbancar a sagas como **Final Fantasy** del trono de los RPG, esperemos que Square Enix sepa llevarla paso a paso y no comience a llenarla de comandos sin sentido. Por otro lado, este juego podría representar el primer avance para que esta serie llegara en un futuro a Wii, ojalá que esto sucediera, ya que el Wiimote puede ser la herramienta clave para que esta saga evolucione en el momento oportuno, pero bueno, sólo son especulaciones nuestras, la última palabra la tendrá Square Enix, aunque tomando en cuenta la buena relación que llevan ahora con Nintendo, de la que han salido algunos **Final Fantasy** exclusivos; así que no debería extrañar un anuncio con respecto a **Kingdom Hearts**. Si eres amante de los RPG, no lo pieses más, comienza a anotar este título en tu lista de compras.



Cada enemigo tiene un punto débil; encuéntralo rápidamente para que no te metas en complicaciones.


10 fans
que quieren
conquistar el amor
de Alex Ibarra
Sé testigo,
durante cuatro semanas,
de todo lo que tendrán que hacer para conquistarlo
¡Viviendo con él... en la misma casa!


EBD
EN BUSCA DE
la pareja ideal
Jueves
10 de la noche


5*
Televisión como tú quieres

NINTENDOWARE















Los juegos que puedes descargar para tu Wii no son simples títulos para gastar tu dinero; muchos son tan divertidos que se convierten en clásicos desde antes de que inclusive los hayas descargado. A nosotros nos parece genial que tengas la oportunidad de tener opciones de esta manera, y no que te hagan pagar más dinero por un videojuego simple que te venden como si fuera una aventura de miles de horas y toneladas de memoria. En esta ocasión tenemos varias recomendaciones que bien valen la pena. ¡Dales un vistazo!

FF Crystal Chronicles: My Life as a Darklord

Square Enix | **1000 Wii Pts.** | **WiiWare**

Como ya es una tradición con la increíble franquicia de Square Enix, ha llegado una entrega más para seguir sacándole jugo a la serie **Crystal Chronicles**; pero por si no fuera suficiente el hecho de hacerte comprar un título más, tal parece que hasta se están contagiando de la descarada manera de venderte dos juegos con el esfuerzo de uno. Así es, nuevamente te presentan otra aventura bajo el mismo concepto pero con distinto subtítulo… ¿qué podemos decir? Al parecer la fiebre amarilla no sólo afecta a los fans, sino también a las compañías.

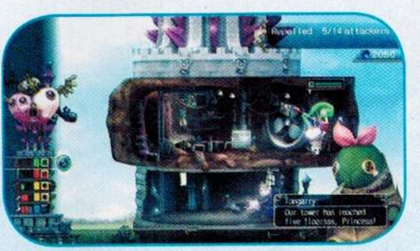
¿Bueno o malo?

Para empezar, déjanos decirte que este juego no es exactamente una versión alterna, sino más bien una secuela de **My Life as a King**, claro que utiliza casi exactamente los mismos recursos, pero está muy bien disfrazado para que pienses que es un juego totalmente nuevo. No nos malinterpretes, **My Life as a Darklord** no es malo, simplemente que no nos gusta cómo sobreexplotan más y más cada franquicia, apelando a nuestra afición; pero sea como sea, tiene el respaldo de tantos y tantos éxitos de Square Enix, garantía de que es un producto de calidad; sólo que es uno más que se suma a la ya vasta lista de secuelas y series alternas de la serie **Final Fantasy**.

¿De qué se trata?

Ok, como su nombre lo indica; aquí tomas el papel no de un héroe o heroína, sino de la hija de un Darklord; así que de entrada, nos gustó el toque oscuro que tiene esta entrega. En esta ocasión no deberás conquistar nuevas tierras o invadir poblados; sino que tendrás que defender tu hogar de los atacantes que la mantienen constantemente sitiado. Para lograrlo necesitarás colocar trampas, mandar a tus tropas a pelear y tomar decisiones que afectarán el rumbo de la contienda para bien o para mal. Mantener a raya a todo aquél que ose acercarse a tu torre es la misión principal.







Bubble Bobble Plus!

Taito | **800 Wii Points** | **WiiWare**

Uno de los clásicos juegos de todos los tiempos está de regreso para regocijo de los fans y los nostálgicos. Los dragoncitos **Bub** y **Bob** vuelven a la acción con nuevos bríos, dispuestos a acabar con cuanto enemigo se encuentren. Si no tuviste la oportunidad de jugar este divertidísimo juego, no te preocupes, pues no es para nada complicado; básicamente es un juego de acción en plataformas que se lleva a cabo en una sola pantalla (muy al estilo de la vieja escuela), y tu objetivo es acabar con todos los enemigos que veas para poder avanzar al siguiente nivel y así sucesivamente.

Mientras más, mejor

En **Bubble Bobble Plus!** podrás jugar los 100 juegos originales del modo estándar del original de Arcadia y NES, y además trae 100 nuevos rounds en el modo Arrange, el cual tiene la facultad de permitir participar hasta a cuatro personas de manera simultánea, cosa que nos agrada mucho porque así puedes multiplicar la diversión. En el modo Standard encontrarás a los enemigos y elementos originales, mientras que en el Arrange notarás muchas cosas novedosas, desde ítems y personajes, hasta la forma en la que puedes jugar en cada escenario. Al igual que en versiones anteriores, necesitarás obtener el final verdadero, pero en esta ocasión será necesario que resuelvas los puzzles ocultos en cada etapa para poder enfrentarte al jefe final. Además de los modos que ya te mencionamos, hay más cosas nuevas como el Ranking Mode en donde compites contra jugadores alrededor del mundo vía Nintendo WFC; y si no te es suficiente todo esto, hay todavía muchos niveles más al conseguir los modos Expert 1 y 2. En todas las formas de jugar se mantiene el mismo *gameplay*, en donde tu misión será acabar con todos los oponentes para ir avanzando poco a poco hasta el último piso; pero recuerda que debes resolver los acertijos para tener el buen final.







Battle Poker

Left Field Product **800 Wii Points** **WiiWare**

A los videojugadores de corazón nos gustan mucho las aventuras, las guerras, los puzzles, las peleas, los deportes, las carreras, la acción y otros géneros más; pero si hay un tipo de juegos en el que nos divirtamos más es en aquellos que nos permiten convivir y disfrutar con la familia y amigos en varias competencias amistosas. En esta ocasión tenemos una opción que estamos seguros que te agradará mucho para pasar un buen rato en compañía de tu familia en esas retas de fin de semana. **Battle Poker** es un juego de cartas pensado en cuatro personas jugando al mismo tiempo, en donde tienen que lograr la mejor mano de todas para ganar. Suena sencillo, ¿verdad?, pero eso no es todo; si fuera un simple juego de cartas, estaría más enfocado para quienes gustan de los naipes, pero este título ofrece algo más que sólo pedir cartas y ya.

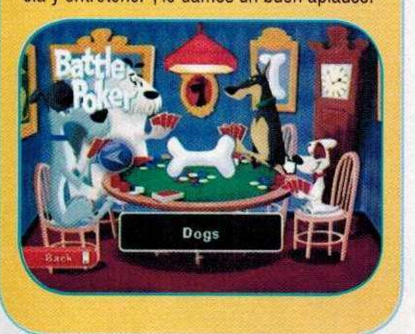


Necesitarás buena vista y reflejos para ganar las cartas que te harán tener la mejor mano.



Con múltiples modos de juego, tendrás diversión garantizada por mucho tiempo.

Obviamente no tiene las mismas modalidades como un **Mario Party**, pero sigue siendo muy divertido y altamente entretenido cuando lo aprendes a jugar. Para ser sinceros, nos hubiera gustado mucho que también trajera un modo en donde realmente jugaras Póquer de manera tradicional, como si fuera un bonus, pero tampoco es una falla dentro del juego; simplemente es algo que sí sería fatal que no trajera incluido si fuera un título que compras en una tienda de manera normal. Te exhortamos a que le des un buen vistazo a este **Battle Poker** para que tú mismo tomes la mejor decisión, pero te aseguramos que es sumamente divertido. Debido a que cumple la misión original de los videojuegos –fomentar la convivencia y entretener-, le damos un buen aplauso.



¿Poker o no Poker?

Lo primero que notarás al comenzar a jugar **Battle Poker** es que en ningún momento estás realmente jugando Póquer; tal vez creas que esto es algo malo, pero como te dijimos, si así fuera no sería tan atractivo para toda la familia, ¿no crees? Básicamente, esta es una colección de minijuegos que usan el Póquer como concepto base, pero todo se lleva a cabo más al estilo de juegos como **Wario Ware**, por ejemplo. Con el Remote podrás ir eligiendo cartas, seleccionándolas de manera aleatoria según sea el minijuego, conforme vas ganando, podrás ir teniendo mejores cartas y por consiguiente, mejores manos para ganarle a los demás.

Heracles: Chariot Racing

Neko Entertainment **800 Wii Points** **WiiWare**

¡¿Eso se vale?!

¿Qué sería de un buen juego de carreras alocadas sin los clásicos poderes para acabar con tus enemigos y darle un buen giro a la competencia? En **Chariot Racing** podrás usar bolas de fuego, tridentes, turbos e inclusive los rayos del mismísimo **Zeus** para sacar ventaja al mandar a volar a tus oponentes. Lo mejor de todo es qe pueden participar hasta cuatro personas de manera simultánea en varios modos como Championship, Single Race o Battle. Lo que nos pareció muy bueno es que este es uno de los mejores juegos descargables que hemos visto, desde la cuestión gráfica, hasta la complejidad y elementos del concepto. Su precio es muy razonable, pues es casi el de un juego de SNES, pero tiene una calidad mayor a la de muchos títulos de Wii Ware.



Checa los gráficos del juego, no le pide nada a otros títulos similares.

Ya tenía tiempo que no veíamos juegos estilo **Mario Kart**, ¿verdad? Todavía recordamos cuando hubo un boom de títulos en donde los más inesperados personajes se subían a lo que podían para competir, desde varios de Konami, hasta inclusive los juguetes de **Toy Story**. Ahora tenemos una opción totalmente nueva que combina la emoción de los juegos de carreras, con el humor y lo épico de las grandes aventuras de la antigua mitología griega. **Heracles: Chariot Racing** es un juego que te pone al mando de un carruaje especial para que compitas con los más inesperados personajes traídos del pasado. Por si no lo sabías, **Heracles** es el nombre original de **Hércules**; pero no te confundas con su personificación de la cinta de Walt Disney, este es un héroe diferente que tiene su propio estilo y carisma; y no sólo el niño bonito que quiere ser un "héroe verdadero" que vimos en la cinta antes mencionada.



Poderes, curvas cerradas, violencia y mucha velocidad... ¿qué más necesitas?



Usa tus poderes para ganar e irte deshaciendo de tus adversarios durante la carrera.

La mitología a varios km/h

La misión del poderoso **Heracles** es vencer a sus oponentes en una carrera a través de los reinos mitológicos para ser el primero en llegar al Monte Olimpo; si juegas con él, lo ayudarás a devolver el trofeo sagrado; pero si eliges a otro de los personajes de la mitología, puedes reclamar como tuyo tan preciado trofeo. Son tres copas distintas, con 10 circuitos y cinco míticos escenarios. Por supuesto que encontrarás muchísimos elementos originarios de las historias de la antigüedad, desde cosas que te ayudarán, hasta seres que te harán la vida imposible. Si te gusta la emoción de la velocidad, no puedes perderte esta divertida contienda. Lo que más nos gustó fue el humor tan especial de este juego, olvídate de que la mitología es aburrida, pues con este juego te divertirás y reirás a más no poder.



ANIMACIONES



Envía CN ANIM + "clave" al 31111
Ej: CN ANIM NEKITO9
Tu celular debe tener WAP configurado.
Precio por animación: $15 con IVA incluido.

IMÁGENES








Envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ej: CN FOTO SUMITO9
Tu celular debe tener WAP configurado.
Precio por imagen: $15 con IVA incluido.

Tonos

Instrucciones para descargar tonos polifónicos:
Envía CN POLI + "clave" al 31111 Ej: CN POLI LOBA
TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO. PRECIO POR TONO: $15 IVA INCLUIDO.

REGGAETON

Te amo / Makano	TEAMO5
Na de Na / Khriz y Angel Ft. Gocho y John Eric	NANANA
Luna / Eddy Lover	LUNA
Dime / Ivy Queen	DIME5
Dame un poquito / Wisin & Yandel	POQUITO
Abusadora / Wisin & Yandel	ABUSADORA
No es culpa mía / Daddy Yankee	CULPAMIA

PA´ TODA LA RAZA

Cinco letras / Banda Astilleros	5LETRAS
Te regalo amores / Rakin y Ken	AMORES5
Debut y despedida / Los Ángeles Negros	DESPEDIDA
Porque sin ti / San José de Mesillas	SINTI3
Cuatro rosas / Banda Pelillos	4ROSAS
Te ves fatal / El Trono de México	FATAL
Otro de esos cuentos / Banda Pequeños Musical	OTRO
Para ti con amor / Los Animales	CONAMOR
Hotel de carretera / AK7	CARRETERA
Ya es muy tarde / La Arrolladora Banda El Limón	MUYTARDE
Amigos no / Costel	AMIGOSNO
Perdóname / Danny Daniel	PERDONAME8
Tu camisa puesta / Jenni Rivera	TUCAMISA
Te quiero más y más / La Apuesta	TEQUIERO8
Vete ya / Danny Daniel	VETEYA
Maldito licor / El Chapo de Sinaloa	LICOR
El mechón / Banda MS	MECHON
Llévame en tu viaje / Intocable	TUVIAJE
Y que quede claro / La Arrolladora Banda el Limón	CLARO
Hasta el final / Banda Pequeños Musical	FINAL3
No hieras mi vida / La Apuesta	MIVIDA
5 minutos / Los Horóscopos de Durango	5MINUTOS1
Novedad / Banda El Recodo	NOVEDAD
Almas gemelas / El Trono de México	GEMELAS
Fuego en tu piel / Los Primos de Durango	TUPIEL
La carcacha / Selena y los Dinos	CARCACHAS
Te presumo / Banda El Recodo	PRESUMO5
El último beso / Vicente Fernández	BESO5
El invisible / La Auténtica de Jeréz	INVISIBLE5
Doce rosas / Los Animales de la Ke Buena	12ROSAS1
Adicto / Cuisillos	ADICTO
Ay papacito / Alicia Villarreal	PAPACITO
Cómo me duele / Valentín Elizalde	DUELE4

ÉXITOS EN INGLÉS

Love is here / Sonohra	LOVEIS
Beautiful / Akon feat. Dulce María	BEAUTIFUL3
Don't stop believing / Glee Cast	BELIEVIN
Fire burning / Sean Kingston	BURNING3
I gotta feeling / The Black Eyed Peas	FEELING
Knock you down / Keri Hilson Ft. Kanye West & Ne Yo	KNOCK
New divide (So give me reason) / Linkin Park	DIVIDE
No boundaries / Kris Allen	BOUNDARIES
Second chance / Shinedown	CHANCE
Out last night / Kenny Chesney	NIGHT2
Use somebody / Kings of Leon	SOMEBODY
Primavera anticipada / Laura Pausini & James Blunt	PRIMAVERA
Birthday sex / Jeremih	BIRTHDAY
Walking up in Vegas / Katy Perry	INVEGAS
I know you want me / Pitubull (Calle 8)	IKNOW1
Dont trust me / 3 OH! 3	TRUST1
Halo / Beyonce	HALO1
Sugar / Flo Rida Ft. Wynter	SUGAR
If you seek amy / Britney Spears	SEEK
Lies / McFly	LIES
Just dance / Lady Gaga	DANCE2
Single ladies / Beyonce	LADIES1
Shut up and let me go / The Ting Tings	SHUTUP2
Circus / Britney Spears	CIRCUS
Hot 'n cold / Katy Perry	COLD
Shut up and drive / Rihanna	DRIVE
Close to me / The Cure	CLOSE
No one / Alicia Keys	ONE
Stronger / Kanye West	STRONGER

ROLAS JUVENILES

Bella traición / Belinda	TRAICION1
Muriendo lento / Moderatto y Belinda	MURIENDO
Un poco de tu amor / RBD	UNPOCO
Tenerte y quererte / RBD	TENERTE
Soy mujer / Ha - Ash	MUJER
No te apartes de mí / Yair	APARTES
When you look in the eyes / Jonas Brothers	WHENYOU
Burning up / Jonas Brothers	BURNING2
Circus / Britney Spears	CIRCUS
Duele / Kalimba	DUELE2
Sentimental / Moderatto	SENTI1
Sin despertar / Kudai	SIN
Frágil / Allison	FRAGIL

ÉXITOS EN ESPAÑOL

La Loba / Shakira	LOBA
Besos fáciles / Sonohra	FACILES
Causa y efecto / Paulina Rubio	CAUSA
Dar la vuelta / Equivocal	VUELTA
Deja llevarte / Deme	LLEVARTE
Jueves / La Oreja de Van Gogh	JUEVES
Lo que una chica por amor es capaz / Gloria Trevi	PORAMOR
Manos al aire / Nelly Furtado	AIRE3
Me gustas tú / Manitú	MEGUSTAS
Perdido / Manitú	PERDIDO
Ser el viento / Iskander	VIENTO2
Hasta contar a mil / JotDog	HASTACONTAR
A quien tu decidiste amar / Sandoval	AMAR3
Peter Pan / El Canto del Loco	PETERPAN
Dímelo a mí / Eros Ramazzotti	DIMELO3
El culpable soy yo / Cristian Castro	CULPABLE
Enamorado de tí / Diego Shoening	ENAMORADO1
Viajando por el mundo / LOL N' LUV	VIAJANDO
No soy una señora / María José	SENORA
¿Qué nos pasó? / Reyli Barba	QUENOSPASO
Nunca tendré / Coti	TENDRE
Las luces de esta ciudad / División Minúscula	LUCES
Tú no eres para mí / Fanny Lu	TUNOERES
Ella es bonita / Natalia Lafourcade	BONITA
Te amo tanto / Nigga	TEAMOTANTO
Mundo de caramelo / Danna Paola	CARAMELO
Ahí vienes / Motel	VIENES
Electromovimiento / Calle 13	ELECTRO
Lentamente / Fey	LENTAMENTE
Alquimista / Jaguares	ALQUIMISTA
Vuelvo / Beto Cuevas	VUELVO
Lo que yo sé de tí / Ha - Ash	YOSE1
Aquí estoy yo / Luis Fonsi	ESTOYYO
Dime / Nigga	DIME3
Odio por amor / Juanes	ODIO
¿Quién? / Ricardo Arjona	QUIEN4
No me destruyas / Zoé	DESTRU
Pasó el tiempo / Belanova	TIEMPO3
Fuí / Reik	FUI1
Un gancho al corazón / Playa Limbo	GANCHO
Suave y tierno / Klazykeroz	SUAVE3
Déjame ir / Paty Cantú	DEJAME2
Ya lo veía venir / Moderatto	VEIA
Algún día / Julieta Venegas	ALGUNDIA
El regalo más grande / Tiziano Ferro, Anahí y Dulce	REGALO

CRACK & BONKY

Envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ej: CN FOTO CYB5
Tu celular debe tener WAP configurado. Precio por imagen: $15 con IVA incluido.



CYB1


CYB3


CYB4


CYB5


CYB36


CYB107

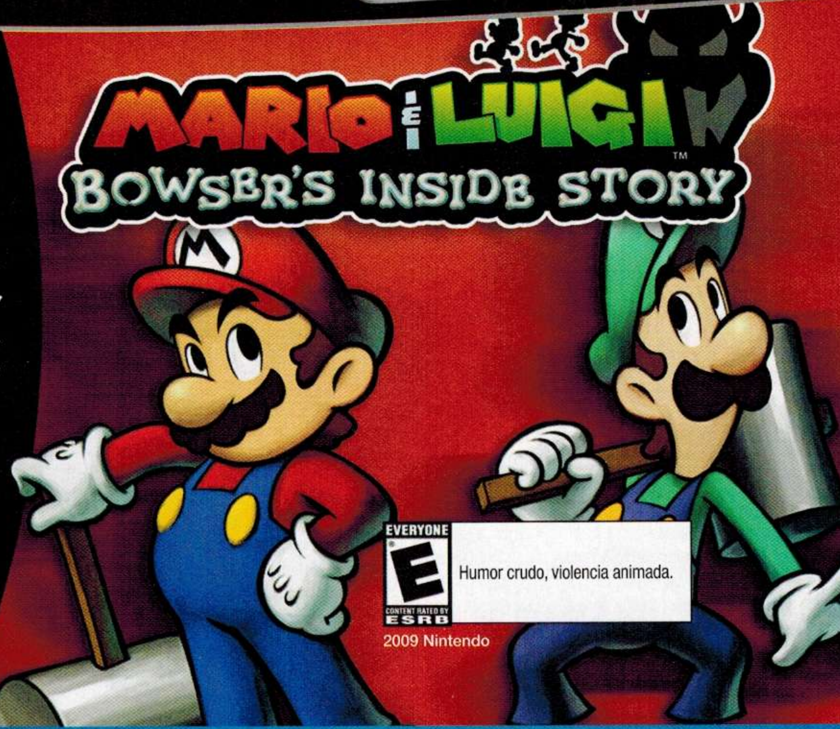

CYB113



CYB112

LA TERCERA ES LA DE BOWSER

SIEMPRE HEMOS VISTO LA HISTORIA DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS PLOMEROS, CÓMO ELLOS CON SU GRAN TALENTO HAN LOGRADO LA ESTABILIDAD NECESARIA PARA EL REINO DE LOS HONGOS A PESAR DE LOS MÚLTIPLES Y CONSTANTES INTENTOS DEL REY KOOPA POR SECUESTRAR E INCLUSO CASARSE CON LA PRINCESA. ASÍ, HAN DESFILADO DECENAS DE JUEGOS CON AVENTURAS VARIADAS, PLAGADOS PODERES O HABILIDADES ESPECIALES QUE LE DAN A MARIO (O LUIGI) LA FUERZA PARA CRUZAR DIFERENTES MUNDOS, PERO JAMÁS SE HABÍA PODIDO TENER A BOWSER COMO PROTAGONISTA SINO HASTA AHORA EN LA TERCERA ENTREGA DE MARIO & LUIGI, EN DONDE VEREMOS UNA PLENA INTERACCIÓN ENTRE LA HISTORIA DE BOWSER Y CÓMO AFECTA DIRECTAMENTE EN LA VIDA DE LOS PLOMEROS.





GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD


HISTORIA


RANKING EN 8.0


De regreso al Mushroom Kingdom

Mario & Luigi 3: Bowser's Inside Story es la continuación de **Partners in Time** en donde los héroes del reino hongo cruzaban por varias épocas para cumplir sus objetivos principales, sin embargo, en esta ocasión la aventura no se enfoca en saltos temporales, sino en una nueva amenaza para el **Mushroom Kingdom**, la cual, no sólo afectará a **Mario** y sus compañeros, sino que también se interpondrá en los planes de **Bowser**, por lo que él debe luchar para que ningún extraño le quite su trono como máximo exponente de la maldad en el reino; ¿te imaginas que un extraño le quitara el lugar que ha cuidado por más de dos décadas?







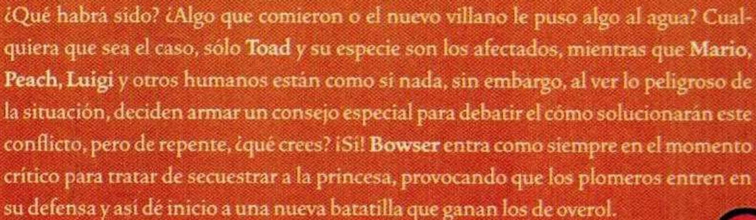
Realmente no se trata de un juego complicado, pues se enfoca más en los detalles agradables y en hacerte pasar un buen rato.

Por supuesto, las nuevas cualidades de juego no solo incluyen una historia dedicada a **Bowser**; además, contarás con poderes especiales para enfrentar a todos los enemigos, éstos estarán basados en las mismas acciones que en títulos anteriores, pero con detalles que harán única la aparición del rey **Koopa**, como minijuegos complementarios que serán excelentes como medio de descanso de la historia principal. Durante las batallas, **Bowser** cuenta con ataques físicos directos o también acciones especiales, como llamar a un ejército de **Gombas** para atacar al rival o usar caparazones de tortuga para derribarlos como si estuviera jugando boliche; otro de los ataques que resulta gracioso y temerario es cuando convoca a varios **Kamek** para que le echen montón al pobre iluso que esté en el bando opuesto. A diferencia de **Mario** y **Luigi**, él emprende la aventura sin apoyo de algún compañero, pero su poder será suficiente para enfrentar el reto de esa manera.

En varias partes del escenario encontrarás objetos pesados que difícilmente podrías derribar, sin embargo, la fuerza de Bowser será el factor necesario para destruir cualquier objeto que obstruya tu ruta... aunque también sentirás la fuerza de su rugido, con el cual sacarás de combate a más de uno.

¡Ahí viene la plaga!

La historia comienza como un día con uno que otro contratiempo. Por alguna extraña razón, los pequeños hongos del reino están sufriendo una de sus mayores enfermedades causada por "The Blorbs", quienes están provocando una nueva oleada de virus que se expande por el reino y causa pánico y otras reacciones de los habitantes (esta sería una oportunidad interesante para que el **Dr. Mario** demuestre sus conocimientos en epidemiología), pues básicamente aumenta de tamaño –colosalmente- a los hongos y hace que giren sin rumbo fijo por todos los lugares del reino, quedando como una masa rodante e inestable.



¿Qué habrá sido? ¿Algo que comieron o el nuevo villano le puso algo al agua? Cualquiera que sea el caso, sólo **Toad** y su especie son los afectados, mientras que **Mario**, **Peach**, **Luigi** y otros humanos están como si nada, sin embargo, al ver lo peligroso de la situación, deciden armar un consejo especial para debatir el cómo solucionarán este conflicto, pero de repente, ¿qué crees? ¡Sí! **Bowser** entra como siempre en el momento crítico para tratar de secuestrar a la princesa, provocando que los plomeros entren en su defensa y así dé inicio a una nueva batatilla que ganan los de overol.



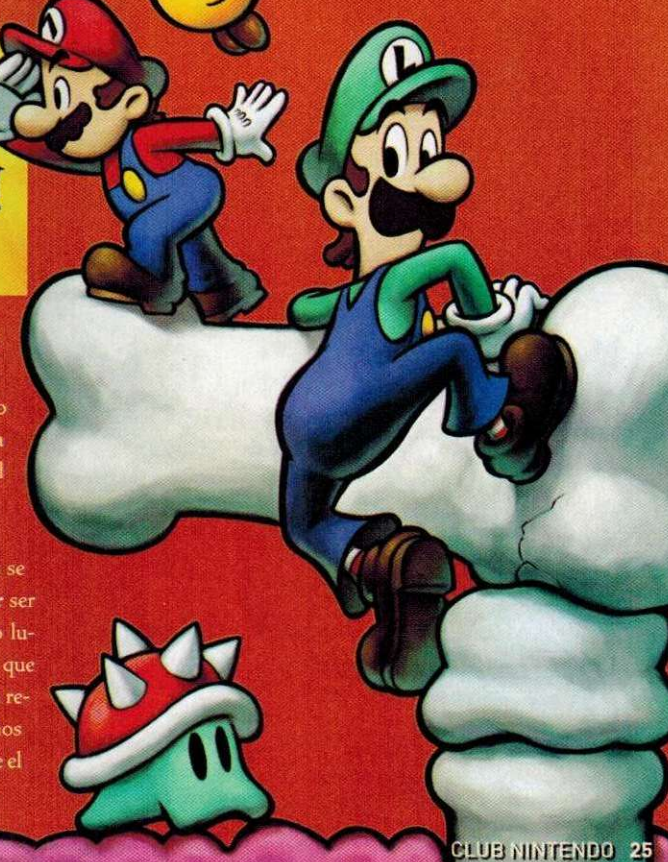
Más tarde y con el orgullo herido, el rey **Koopa** despierta en el bosque para encontrarse con una figura siniestra que, aparentemente, no había visto nunca antes. Este nuevo ser le brinda un "hongo" mágico, pero lo que no sabía **Bowser** es que luego de comerlo, ganaría la habilidad de absorber a las personas, casi de la misma forma que **Kirby**, pero aquí lo que succione quedará en su estómago por algún tiempo. Ahora que el conejillo de indias comió el hongo, la extraña figura se revela, dándose a conocer como **Fawful** para luego convencer a **Bowser** de ir al castillo y absorber a todos los miembros importantes del reino, incluyendo a los plomeros, pero lo que no se imaginaba es que **Fawful** tenía otras intenciones... apoderarse del castillo y del reino en general.

Así, frustrado porque alguien más se interponga en su camino, **Bowser** ser prepara para otra guerra, pero no luchará contra **Mario** y **Luigi**, sino que se apoyará en ellos para vencer a la reciente amenaza, claro, los hermanos harán su parte de la aventura desde el interior del estómago de **Bowser**.

¿Sabías que?

Curiosidades que te pondrán al día en el universo de Mario Bros.

1. El primer juego de la saga **Mario & Luigi** apareció en el 2003 para Game Boy Advance, aquí se motró un tipo de historia y ambiente gráfico diferente a los pasados títulos de rol, como fueron **Paper Mario** y **Mario RPG**.
2. Para **Bowser's Inside Story**, el estilo de juego es bastante dinámico, es decir, la mayor parte del tiempo que controles a **Bowser** usarás la pantalla superior, mientras que la acción cambiará a la inferior para dar paso a la odisea de los hermanos bigotones.
3. **Mario** y **Luigi** visten con gorra, pues en su momento, Miyamoto pensó que sería más sencillo que dibujarles una cabellera completa; de igual forma, el bigote fue agregado para que sea notorio en los monitores de baja resolución (y para no batallar con los movimientos de labios).



Bowser recorrerá los territorios comunes del reino, buscando pistas que lo lleven a su enfrentamiento final en contra de Fawful; al mismo tiempo, Mario y Luigi descubrirán nuevos escenarios y se enfrentarán a situaciones poco convencionales mientras buscan la forma de regresar a la normalidad.



Superando lo anterior

De cierta forma la historia parece un tanto rebuscada pero el hecho de lidiar con dos aventuras intercaladas es un detalle adicional que vale la pena, pues verás escenarios diferentes, así como enemigos que varían su ataque y potencia dependiendo del rival. En cuanto a la calidad gráfica, te comentamos que sí mejoró bastante, quizá no en el diseño de escenarios, pero sí lo hizo en las animaciones para obtener movimientos mucho más fluidos de los personajes en cada misión, esto se ve reflejado con más detalle en las peleas, pues es allí donde los brincos, golpes y demás ataques tienen lugar. Y ya que hablamos de los ataques, éstos también tienen dos sentidos, por un lado, **Mario** y **Luigi** continúan con acciones presionando botones para armar sus estrategias y combos, pero **Bowser** se vale de la pantalla táctil para dibujar figuras que determinen la potencia del impacto.





En conclusión

Definitivamente, **Mario & Luigi 3: Bowser's Inside Story** es un título que satisfará a cualquier tipo de jugador, se trata de una aventura combinada con toques de RPG que basa su éxito no sólo en la calidad de la historia o los simpáticos diálogos y gran desempeño en *gameplay*, sino que realmente te brinda novedades con respecto a las dos entregas pasadas y, por supuesto, supera a su antecesor por mucho. El hecho de combinar las partes de la historia lo balancea suficiente para que cada personaje tenga su propio peso en la misión; además, tendrás tanta cantidad de objetos por encontrar y coleccionar, que pasarás horas pegado al control. Por la dificultad no te preocupes, el juego no está diseñado para que te martirices por no pasar un nivel, sino que se enfoca en la diversión para que disfrutes de cada momento de la aventura, por lo que no dudamos ni un segundo en recomendártelo ampliamente.

Las grandes odiseas de los hermanos

Desde aprender plomería hasta preparar una pizza, los Mario siempre nos sorprenden con sus habilidades...

PAPER MARIO (NINTENDO 64, 2001)
Es la primera incursión del bigotón en un juego tipo RPG después del exitoso **Super Mario RPG** que desarrollara Squaresoft para SNES. En **Paper Mario** vemos por primera vez a **Mario con** aspecto bidimensional de tal forma que pareciera hecho de papel, sin embargo, los escenarios tenían parte en 2D y 3D, logrando una amalgama perfecta que fue un éxito en ese tiempo. La historia giraba en torno de los recurrentes intentos de **Bowser** por secuestrar a la princesa para convertirla en la dueña de sus días. **Mario** y sus seguidores deben recuperar el poder de las siete estrellas para utilizarlo para contrarrestar la fuerza de **Bowser**, vencerlo y rescatar a **Peach**.

LUIGI'S MANSION (2008)
Curiosamente, siempre que se daba el lanzamiento de una nueva consola de Nintendo, rápidamente pensábamos que el primero de los juegos en aparecer sería de **Mario**, como ocurrió desde el NES, pero a la llegada del GameCube tuvimos una sorpresa muy especial con **Luigi's Mansion**, el primer título protagonizado por **Luigi**. Dentro de las novedades encontramos la aspiradora cuya utilidad es la de succionar a los fantasmas que merodean en la espeluznante mansión. Por supuesto, **Bowser** tiene que ver mucho con el desarrollo de esta aventura y poco a poco irás descubriendo los detalles que dieron origen a la aventura, buscando entre habitaciones oscuras y llenas de fantasmas.



Master

Hace cinco años, cuando se estrenara esta serie en Game Boy Advance, dejó ver lo que Nintendo tenía en mente: ofrecer un RPG innovador, pero que al mismo tiempo atrajera las miradas del público más renuente de este género. ¿Cómo lo consiguió? Sencillo, creó una historia cómica, divertida, que dejara para mejores ocasiones los dramas tan comunes en estos juegos, situación que va mejorando en cada entrega, siendo esta última para NDS todo un deleite en argumento (por más predecible que parezca) y en *gameplay*, donde de nueva cuenta nos enseña cómo aprovechar las ventajas de la pantalla táctil.



Crow

Quizá **Mario & Luigi 3: Bowser's Inside Story** no se trate de un juego RPG en toda la extensión de la palabra, de hecho lo catalogaría como aventura, pero el número de elementos de historia, gráficos y *gameplay* lo convierte en uno de los mejores juegos para sacarle provecho a tu Nintendo DS. Por supuesto, el humor no queda fuera de esta entrega, notaremos diálogos bastante divertidos mientras los plomeros se adentran por el estómago de **Bowser** y cómo el rey **Koopa** lucha incansablemente para recuperar su trono y derrotar a su nuevo enemigo. Así, héroes y villanos del pasado se juntan para experimentar una misión que te dará múltiples horas de entretenimiento.



Panteón

Para los fans de **Mario**, NIntendo ya nos tiene lista la tercera entrega de **Mario & Luigi**, pero ahora los plomeros no serán los únicos en saltar a la aventura, pues también lo hará **Bowser**, su archienemigo quien por comerse unos hongos extraños, obtuvo la habilidad de absorber casi todo lo que estuviera en su paso, así, de pronto se tragó -literalmente- a los hermanos **Mario**, resultando en una aventura compartida que verás desde el interior del cuerpo del villano, así como en los exteriores donde él tratará de buscar a la nueva amenaza del reino hongo. Gráficamente no hay cambios drásticos con respecto a la versión anterior, pero lo interesante es la adición de un nuevo personaje jugable y sus diversas técnicas de combate que son diferentes a las de los plomeros.

La Consola Virtual no solamente sirve para volver a jugar los títulos de antaño, sino también para que consigas otros que no tuvimos en nuestro continente. No dejes de checar estas nuevas opciones listas para descargar.

Pulseman

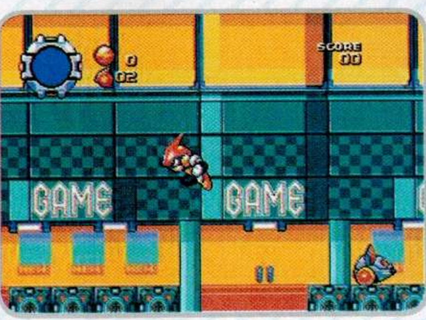
Sega Mega Drive
Wii Points: 900

No cabe duda que la Consola Virtual es una estupenda opción para poder volver a jugar los clásicos del ayer, y no sólo eso, sino también algunos que de otra forma hubiera sido casi imposible tener actualmente; un buen ejemplo es este divertido título desarrollado por Game Freak, así es, la gente detrás de **Pokémon**; ¿quién se hubiera imaginado que años después veríamos este juego en el más nuevo sistema de Nintendo? Seguramente te estarás preguntando si tiene algo que ver con la fiebre amarilla, ¿verdad?, pues déjanos decirte que no es así; **Pulseman** es un título con más parecido a **Mega Man** que a **Pokémon**, y además tiene una historia poco común.

¿POR QUÉ ES RARO?

Pulseman es un juego de acción en plataformas, el cual deslumbró en el antiguo sistema Mega Drive por sus geniales gráficos, pero lamentablemente no se pudo conseguir fuera de Japón en cartucho, pues sólo hubo un modo de descargarlo anteriormente en Estados Unidos y Canadá como una exclusiva del Sega Channel. Curiosamente, **Pulseman** se iba a llamar **Spark**, pero durante su desarrollo fue cambiado para evitar confusiones con el personaje de otro juego llamado **Sparkster**. Este juego contó con la participación de varias mentes geniales de la industria como el diseñador Ken Sugimori y el compositor Junichi Masuda, quienes trabajaron en la creación de **Pokémon**.





Basta de hablar de los monstruos de bolsillo; mejor veamos la historia de **Pulseman**, la cual es por demás distinta a la típica aventura donde salvas a la chica en peligro. En el siglo XXI, el notable científico e ingeniero en computadoras, **Doc Yoshiyama**, ha logrado crear la inteligencia artificial más avanzada del mundo, a la cual le llamó "C-Life", cuyos atributos incluían que tuviera conciencia, raciocinio e inclusive sentimientos. Progresivamente, el Dr. se enamora de su chica C-Life, al grado de que se digitaliza para estar a su lado, cargándose a sí mismo en la computadora. Al estar juntos, el DNA del humano se mezcla con el código de programación de C-Life, dando por resultado el nacimiento de un ser mitad humano, mitad chico C-Life, al cual llaman **Pulseman**. Como no todo puede ser belleza, el estar dentro del mundo electrónico afectó el cerebro del **Doc Yoshiyama**, quien regresa al mundo real y crea una pandilla de terroristas cibernéticos; es nada más y nada menos que **Pulseman** a quien le toca enfrentar a su padre y restaurar la paz en ambos mundos antes de que sea tarde.

Como podrás darte cuenta, **Pulseman** no sólo es un buen juego con mucha acción que bien se merece una checada, sino que además gana puntos por su originalidad y concepto. Si te agradan los títulos de la vieja escuela, donde corrías, disparabas y saltabas sin cesar; simplemente no puedes dejar pasar esta genial oportunidad.

Secret Command

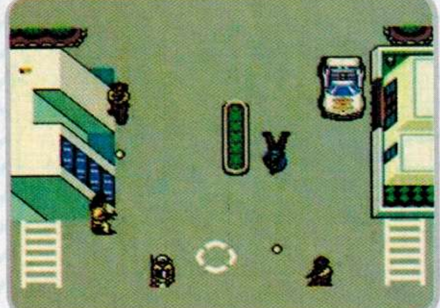
Sega Master System
Wii Points: 600

Para ser sinceros, en el tiempo en el que el Sega Master System estaba de moda, ya estábamos demasiado ocupados con los éxitos del NES, el cual opacó por mucho a su competidor; no obstante, hubo algunos títulos para este sistema que sí eran muy buenos, pero que obviamente pasaron casi inadvertidos en su momento. Como muestra, tenemos este singular título que tal vez ni te llame la atención por su nombre europeo, pero seguramente al decirte cómo se llamó en nuestro continente, te resulte atractivo y hasta ganas te den de jugarlo.

BARAJÉAMELA MÁS DESPACIO...

Vamos por partes; originalmente, el juego se llamó en Japón **Ashura**, y estaba muy inspirado en las películas de culto de Sylvester Stallone, *Rambo*; y a la vez tenía mucho parecido con juegos de disparos con vista "por arriba" como **Commando** e **Ikari Warriors**. Ahora bien, Sega no tardó mucho en darse cuenta de lo fácil que sería adaptar un juego basado en **Rambo**, ¡a una "nueva" historia de **Rambo**! Así fue como decidieron cambiar ligeramente los sprites de los héroes **Ashura** y **Bishamon**, para que parecieran **Rambo** y un "cuate de la infancia" de nombre **Zane**, quien obviamente es sólo el mismo personaje con los colores cambiados, tal y como lo fueron en su momento **Ken Masters** y **Luigi**. Así fue como nació en nuestro continente **Rambo: First Blood Part II**; curioso, ¿no?





Para su lanzamiento en Europa y Australia no se tuvo la licencia de **Rambo** y por eso se llamó **Secret Command**. Esta entrega fue más fiel a la japonesa e inclusive tuvo a los mismos héroes **Ashura** y **Bishamon**, pero curiosamente, ambos tenían los sprites modificados de **Rambo** y **Zane**. Por fortuna, el *gameplay* no fue afectado en lo más mínimo, pues el modo de juego es exactamente igual; tu objetivo es ir avanzando por los diferentes escenarios acabando con cuanto ser vivo se atreva a ponerse en tu camino. La meta principal del juego es rescatar a los prisioneros de guerra que están como huéspedes de honor de tus enemigos; al finalizar cada etapa, podrás liberar a tus compatriotas y seguir la aventura.

Lo mejor de todo es que puedes invitar a un amigo o familiar a participar en el festival de disparos, de ahí la creación de **Bishamon** o **Zane**, respectivamente. Jugar dobles siempre es más divertido, pero deben tener una buena comunicación para poder salir vivos de la guerra, pues tendrás que saber compartir los ítems y ponerse de acuerdo para enfrentar a todos los numerosos enemigos que irán saliendo a tu paso como si fueran producidos en serie. La maravillosa arma de balas infinitas tan común en las películas antiguas del Viejo Oeste será tu mejor compañera en esta contienda; pero también tendrás tu arco y flechas explosivas que sí están contadas y te sirven para acabar con varios enemigos a la vez. De tu sabia planeación dependerá la victoria, así que trata de mantenerte cuerdo y estable en los combates.

California Games

Commodore 64
Wii Points: 500

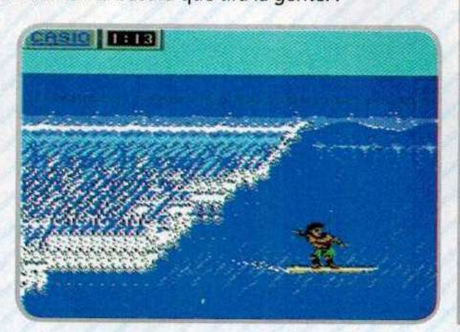
SIMPLE, PERO GENIAL

California Games fue uno de los más famosos juegos de la compañía Epyx, la cual se distinguió por sus títulos de varios deportes; sin lugar a dudas esta opción debió su fama a la genial compilación de competencias y por la sencillez de su modo de juego; no necesitabas ser un as del control para disfrutar de un buen rato, lo cual lo hacía muy recomendable para toda la familia. Claro está que si eres de los que aman los retos, también encontrarás lo que buscas en **California Games**, pues si deseas romper los récords del juego e imponer los propios, créenos que tendrás que pulir tus reflejos y habilidades al máximo para lograrlo. Los eventos varían ligeramente en cada sistema al cual se adaptó este juego, pero básicamente siempre son los mismos que el original; nosotros jugamos más la versión de NES, pero para ser sinceros, lo que fue más diferente entre versiones fue la calidad de los gráficos Los eventos son los siguientes:

Half Pipe:
Toma tu patineta y siéntete Tony Hawk en esta divertida rampa en donde podrás realizar piruetas, saltos y giros hasta que tu tiempo se agote o tu cuerpo ya no resista los golpes.

Roller Skating:
No podemos creer dos cosas de esta disciplina; la primera es el salto tan absurdo que hay al final, ¡y la segunda es que los obstáculos del piso están basados en la basura que tira la gente! .





Surfing:
¡Aloha! Toma tu tabla y sube a las olas para que realices las más alocadas ejecuciones para obtener la mayor cantidad de puntos posibles. No hay nada mejor que sentir el golpe del agua y el viento cuando vas en el aire... pero lo malo es que si caes, cierto tiburón de gran tamaño estará listo para darse un festín.

BMX:
Dave Mirra, ¡hazte a un lado! En esta competencia tendrás que pedalear como desesperado y saltar todo tipo de obstáculos para ganar; pero además de todo tendrás que realizar giros y piruetas mortales para que obtengas un buen récord; no será fácil, pero con práctica... te caerás menos.

Footbag:
Ya basta de golpes y caídas; es hora de divertirse jugando dominadas al estilo antiguo de la década de los años 80. Con esta pequeña bolsita tendrás que ejecutar distintos golpes y suertes en el tiempo determinado por el CPU, pero además de que requerirá de tu destreza, también exigirá que recuerdes todos los trucos para que obtengas un récord digno de pasar a la historia.

Flying Disk:
Este es uno de los eventos más simples, pero es también uno de los más difíciles. Primero deberás lanzar el disco con la fuerza y ángulo correctos, ahora deberás controlar a tu pareja para que atrape el frisbee con la mayor destreza posible.

Fantasy Zone

Sega Master System
Wii Points: 500

Si hay un género que nos gusta a los veteranos del control es sin duda los shooters. Desde que eliminamos a nuestro primer alienígena en **Space Invaders**, siempre nos ha gustado la emoción de esquivar disparos, destruir naves, derribar fortalezas aéreas y espaciales, y vivir la experiencia de un buen duelo de naves. Al tener de nuevo acceso a los éxitos del pasado, podemos revivir esas glorias de antaño, y qué mejor que tener una buena opción poco conocida como lo es **Fantasy Zone.**

VIEJITO, PERO BONITO

En este juego tomas el control de la nave espacial **Opa-Opa**, con la cual podrás enfrentarte a todos los enemigos que irán apareciendo en cada uno de los niveles. Dentro de cada una de las misiones encontrarás también bases enemigas que deberás tomar con ayuda de tus disparos. Pero no creas que todo acaba cuando te has deshecho de la base; inmediatamente después tendrás que acabar con un jefe de tamaño familiar que servirá de guardián y tratará de evitar que pases a la siguiente escena. De tu habilidad dependerá seguir con vida el mayor tiempo posible para ganar.

El modo de juego de **Fantasy Zone** es en 2D, así que si jugaste títulos como **Defender**, no tendrás ,problemas para dominar este clásico, el cual como muchos de su tipo, tuvieron su auge hace años, pero son menospreciados hoy día; por fortuna, gracias a la Consola Virtual, es posible volver a jugar este tipo de joyas y emocionarnos de nuevo con su increíble sistema de juego y divertido y constante desafío. Es una lástima que este tipo de juegos se haya perdido bastante con el paso del tiempo.





Sabemos que con la llegada de la nueva tecnología pudimos jugar algo más realista como lo fue **Star Fox 64**, por ejemplo; pero sí se añoran este tipo de opciones.

ESTRATEGIA AÉREA

Bien sabemos que en este tipo de juegos hay una regla importante: el que dispara primero, dispara dos veces; pero, también hay que recordar que si no mides cada tiro, es posible que un enemigo pueda pasar justo en medio de tus proyectiles y alcanzarte. Por esta razón debes estar bien alerta de todo lo que sucede en pantalla para evitar que tengas un final funesto. Dentro de tu arsenal encontrarás distintos tipos de armas, desde la típica rápida, pero no tan fuerte, como las bombas que destruyen todo a su alrededor; de la sabia combinación de cada uno de tus medios de defensa y ataque dependerá tu victoria.

MUY RECOMENDABLE

Si viviste los días de las Arcadias, en donde una ficha valía más que el dinero, seguramente no dejarás pasar la oportunidad de jugar **Fantasy Zone**; por otro lado, si no tuviste la ocasión de conocer las viejas glorias cuando tenías sólo tres vidas y tenías que cuidarlas como oro, pero te gustan los retos, te recomendamos mucho esta increíble opción que no sólo demostrará que la vieja escuela nunca pasará de moda, sino que también puede servirte para mejorar tus habilidades en los juegos actuales.



Una de las sorpresas más agradables que hemos tenido en los últimos meses ha sido el anuncio de The Legendary Starfy para Nintendo DS, un juego que después de muchos rumores y especulaciones por fin ha salido de Japón para demostrar su calidad en el mundo entero. Quizá el nombre no te parezca atractivo, pero podemos asegurarte que este título no tiene nada que envidiarle a los mejores juegos de plataformas que han aparecido recientemente, pero mejor descúbrelo por ti mismo en el siguiente análisis que te hemos preparado.




















EXISTEN MILLONES DE ESTRELLAS EN EL UNIVERSO, CADA UNA TIENE SU PROPIA HISTORIA, PERO NINGUNA TAN ESPECIAL COMO LA DE STARFY



Violencia cómica. (ESRB)

Poniendo orden en el reino

La historia en este juego es bastante curiosa, ya que **Starfy**, la estrella del juego (literalmente ja, ja, ja) descansaba en su cama cómodamente cuando de la nada aparece **Buston**, un personaje con forma de conejo quien está siendo perseguido por una organización de piratas que desean eliminarlo.... ¿Te imaginas despertar con este numerito en tu cuarto?, es para volverse loco; sin embargo **Starfy**, al ver el alboroto, lejos de dar un paso atrás, decide ayudar a **Buston** luego de presenciar cómo es secuestrado, pero para ello le espera una larga aventura por delante.



Debes aprovechar todos los elementos del escenario para poder avanzar con facilidad en tu aventura con **Starfy**.



La mayoría de escenas se desarrollan bajo el mar, es en ellas donde **Starfy** se desempeña mejor, ya que nada a gran velocidad además de contar con varios tipos de ataques para dejar fuera de combate a los enemigos, siendo el más útil de todos, un pequeño giro. Para las misiones que se desarrollan en la superficie, contará con la ayuda de varios personajes, que al estilo de **Yoshi** te cargarán hasta que hayas completado la escena; todos tienen diferentes formas de atacar, las cuales van desde golpes con los puños hasta lanzar fuego por la boca.

¿Sabías que?

El camino de una superestrella

1 **Starfy** es todo un fenómeno en Japón; desde su salida en el 2002 para Game Boy Advance, supo ganarse a los jugadores del país con su interesante mecánica de juego.

2 La fama del personaje ha dado como resultado la publicación de un manga oficial, el cual vio la luz por primera vez a mediados del 2003.

3 Su primera aparición para el mercado americano vino de la mano de **Super Smash Bros.** Brawl, ya que en dicho título aparece como asistente; es de los personajes que tardan más en aparecer, pero cuando lo hace, causa gran daño a tus rivales.

La observación es la clave del éxito

El uso del *Stylus* no es vital como en **Kirby Canvas Curse** por ejemplo, aquí controlas a **Starfy** con el pad y los botones, mientras toda la acción se muestra en la pantalla superior; en la táctil podrás ver los mapas de la zona que estés explorando, además de que ocasionalmente aparecen consejos (muy útiles por cierto) de varios personajes. En misiones o enfrentamientos especiales, ambas partes del sistema mostrarán el escenario o al enemigo, en esos momentos debes estar muy atento, ya que el peligro puede venir de cualquier parte, por ejemplo, en una de las primeras zonas, enfrentarás a un calamar gigante, cuya cabeza se ubica en la parte de arriba, pero sus tentáculos te atacarán desde abajo.





Para esas ocasiones en las que te encuentras atorado en alguna misión o simplemente ya terminaste la aventura hasta el cansancio, se ha incorporado una modalidad de juego *multiplayer* local, donde podrás competir con hasta tres personas más en divertidos minijuegos que hacen gala de las funciones de la pantalla táctil, ahora bien, si lo que quieres es compartir misiones especiales, lo podrás hacer con una persona más, la cual controlará ni más ni menos que a la hermana de **Starfy**, quien recibe el nombre de **Starly.**

La mejor manera de ver las estrellas

The Legendary Starfy es un juego de plataformas sólido, que basa la aventura en un *gameplay* simple pero adictivo, quizá el agregar algunas funciones extras a la pantalla táctil no hubiera estado mal, pero no es algo que afecte el resultado final. Consideramos que mejor debut no pudo tener este personaje, que sin hacer mucho ruido, puede consolidarse como una de las catas fuertes de la compañía en próximas fechas, así que habrá que seguirle de cerca la pista.



Los expertos comentan



Master

Después de su éxito arrollador en Japón, **The Legendary Starfy** llega a nuestro continente. Sé que muchos de ustedes no conocen este juego y por la imagen que presenta pudieran pensar que está enfocado a los jugadores pequeños, pero esto no es así, es un título bastante completo en todo sentido, siendo el más destacado de sus apartados el jugable, ya que a pesar de no usar al cien por ciento las capacidades de la pantalla táctil, lo compensa con el grado de complejidad de algunos escenarios. Podríamos estar ante el inicio de una nueva serie de éxitos para Nintendo.



Crow

No hay que ser conocedor para imaginarnos que hay mucha similitud con **Kirby**, aunque aquí el personaje principal no es una bola rosa, sino una estrella amarilla. De cualquier forma, en cuanto lo juegues tendrás mucho tiempo para divertirte, el *gameplay* es simple, pero atractivo, del estilo sidescroll en donde te enfrentas a múltiples enemigos haciendo gala de tus acciones especiales. Niveles coloridos, no mucha demanda en dificultad y música acorde con la temática hacen de éste, un digno candidato para los fans de la aventura clásica.



Panteón

Aunque **Starfy** parece primo de **Kirby**, no tiene ni la mitad de su gracia. Después de un rato de jugar esta opción de Nintendo, la verdad creo que es un pretexto para sacar un juego más del montón, pues aunque parece entretenido de entrada, conforme lo vas jugando, te das cuenta de que tiene demasiadas similitudes con otras franquicias como para considerarse una "nueva" opción digna de comprarse. Mejor invierte tu dinero en otro título, porque la verdad no ofrece nada que lo convierta en un clásico. Creo que lo peor fue la elección de nombres para las cosas y personajes…


FOSSIL FIGHTERS™
Despierta una nueva Era


NINTENDO DS

GAMEVISTAZO

Spectrobes Origins

Disney

© 2009 Disney

Cada galaxia guarda grandes secretos, llegó el momento de descubrirlos

En los años de gloria del Super Nintendo, Disney, en conjunto con Virgin o Capcom, nos ofrecieron juegos realmente increíbles, como **The Lion King**, **The Jungle Book** o **Aladdin**; desafortunadamente esa magia no continuó en las siguientes generaciones, donde por lo regular todos sus juegos eran una verdadera catástrofe; basta con mencionar **Cinderella** para darse cuenta de ello (ahí sí que el juego se les volvió calabaza... pero a los 12 minutos), parecía ser una maldición que los acompañaría por siempre, pero por fortuna surgió **Spectrobes** en NDS y todo cambió, tan es así que este mes aparece una versión para Wii, que es precisamente de la que te hablaremos.



Las batallas que deberás librar no son nada sencillas, realmente cada enemigo será todo un reto.



Los ambientes en los que se desarrolla la aventura son de lo mejor que hemos visto en Wii.

Las primeras apariciones de esta serie se dieron en el 2006 y 2007 para Nintendo DS, donde causó gran revuelo entre los jugadores por su concepto, que aunque no es tan original, se mezcló con una interesante historia, lo que terminó por colocarlo en los mejores juegos de la consola. Esta versión para Wii, subtitulada **Origins**, puede representar el mejor título de la compañía en años, por lo que han cuidado cada detalle en relación con su mecánica y desarrollo.

Antes de comenzar a mencionar las virtudes de este nuevo **Spectrobes**, te explicaremos brevemente su concepto. Todo se sitúa en un mundo futurista en el que los viajes al espacio ya no tienen nada de espectacular y se realizan día a día, lo que ha permitido a la humanidad conocer diferentes tipos de vida... el punto negativo de esto es que no les ha alegrado mucho el saber de nuestra presencia.

Para poder combatir a todas las razas de extraterrestres, tendrás de tu lado a unas criaturas conocidas como **Spectrobes**, pero no creas que será como ir al centro comercial y pedir una docena; estos seres para empezar están extintos, así que como primer paso debes buscar sus fósiles, desenterrarlos y posteriormente, mediante un proceso especial, poder clonarlos para ahora sí, usar sus habilidades especiales para tu beneficio, al mismo tiempo que les enseñas algunas nuevas.



Recuerda que el secreto de la victoria está en el entrenamiento.



Más allá de las estrellas...

La historia hasta este punto parece una copia más de **Pokémon**, pero no es así, en **Spectrobes**, aunque no pareciera por las ilustraciones, se maneja una trama compleja, con giros en el desarrollo en cada misión, situación que te impedirá separarte de tu consola hasta terminarlo. El Wiimote se utiliza de formas muy ingeniosas, sobre todo al momento de las excavaciones, donde se convierte en tu herramienta principal, realmente es algo que debemos aplaudirle a Disney.



Los efectos visuales como fuentes de luz son muestra clara del gran trabajo en este juego.

Hace un par de años mencionamos que sería interesante que esta serie diera el salto a Wii, contaba con elementos que nos hacían pensar que podía pelear por un lugar en el mercado; ahora que es una realidad, podemos decir que por fortuna, es toda una realidad, **Spectrobes: Origins** es un RPG aventura como pocos, que si bien no llega al nivel de obras como **Kingdom Hearts**, bien puede competir con **Crystal Chronicles.**



Cuando te encuentres en situaciones comprometidas, recuerda usar tus mejores ataques.

La última esperanza de la humanidad... realmente la última

El verano es la parte del año en que más estrenos de cine tenemos, prácticamente cada semana se renueva la cartelera, por lo que las adaptaciones a videojuego están a la orden del día, aunque en la mayoría de los casos las sorpresas no son nada agradables, como fue el caso de **Transformers 2**, pero bueno, en esta ocasión les vamos a comentar de **G-Force**, una divertida cinta de Disney que al parecer ha corrido con suerte en su adaptación para Wii, ya que sin proponer nada del otro mundo, logra entretenernos por un buen rato.



Seguro que nunca pinsas que una plancha se podría revelar contra ti, ¿verdad?



En ocasiones no habrá mejor escondite para evitar el peligro que tu bola para caminar.

Cuando existen problemas de orden mundial dentro de cualquier película, la mayoría de las veces se resuelven gracias a superhéroes o bien a la fuerza militar, sin embargo, en este título para Wii no es así, aquí la historia es la siguiente: una persona enferma de poder, desea adueñarse del planeta gracias a una invasión con productos electrodomésticos; bueno, no puedes negar que su plan es muy original. Para evitar que logre su objetivo, el gobierno de los Estados Unidos manda a un equipo de valerosos... hámsters. No es que **Batman** o **Spider-Man** se encuentren ocupados, sino que por increíble que parezca, estos pequeños roedores tienen la capacidad para completar la misión.

El tamaño no importa

El que los integrantes de la **Fuerza G** sean del tamaño de una pelota de tenis, no es ningún impedimento para que logren su objetivo, de hecho es una ventaja, ya que puedes entrar en lugares como tuberías o cajas para poder esconderte de los enemigos en los momentos de apremio, sin mencionar que puedes usar tu bola para correr como un medio de transporte, no, no es broma. El control del Wii no ha sido empleado de una forma óptima, se ha optado por una interfaz más simple, que aunque te permite disfrutar el juego sin problemas, hubiera sido genial ver que algunas armas respondieran a movimientos del mando.



El aspecto gráfico es muy bueno, incluso puedes aprecar el pelaje de cada hámster.



Ante la tormenta, cualquier lugar es bueno para ocultarte, incluso una caja de cartón.

G- Force es un buen juego; a pesar de que está basado en la historia de la película, ofrece retos alternos que dan cierta frescura al desarrollo, lo disfrutarás incluso si no viste el filme, sin embargo, consideramos que pudieron integrar mucho más elementos, por ejemplo una modalidad de competencia o algunos minijuegos, pero bueno, sólo esperemos que para siguientes adaptaciones tomen en cuenta estos elementos, ya que, repetimos, no es un mal título, de hecho es ideal para las personas que están comenzando en este mundo de los videojuegos.

Ahora bien, ¿cómo van a poder vencer a sus enemigos si se trata de unos simples roedores? Pues aunque no lo creas, no es a mordidas, estos hámsters están equipados con lo último en tecnología, desde visores nocturnos hasta diversos tipos de armas, al más puro estilo de **James Bond** o **Sam Fisher**. Pasando ya a lo que son aspectos jugables, estamos ante un título de plataformas con infinidad de objetivos que cumplir en cada misión, lo que te obliga a usar todas las habilidades de estos simpáticos personajes, las cuales, a decir verdad, no son pocas.



En misiones como ésta debes cuidar que tus disparos hagan contacto a la primera oportunidad.



Que se cuiden los gatos, porque estos roedores no se van a quedar cruzados de manos en las peleas.

MySims Agents

Electronic Arts

El éxito que ha obtenido Electronic Arts con la serie **MySims** ha sido extraordinario, parece ser que el público ya estaba cansado de la monotonía de la franquicia original, **The Sims**, por lo que no han dudado en ofrecernos experiencias como **MySims Racing** y ahora **MySims Agents** para Wii, un juego de misterio que aunque conserva las bases de simulación que hemos visto en anteriores entregas, logra representar una nueva experiencia.


No te confíes de nadie, investiga hasta en el último rincón de cada escenario.

Personaliza todo a tu antojo

La interacción con el aspecto de los personajes seguirá siendo un punto importante, podrás modificar o crear la apariencia de tus **Sims** hasta que sea de tu agrado, lo cual resulta muy sencillo gracias al Wiimote, sólo tendrás que señalar la opción que deseas cambiar y listo, no hay mayor problema. En este punto hay que señalar lo bien elaborada que está la mecánica de juego, ya que el Wiimote será fundamental al momento de resolver acertijos o buscar pistas.

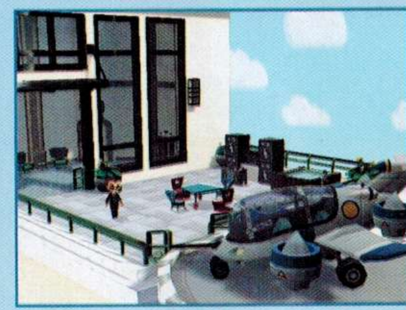

Como buen agente secreto, contarás con la mejor tecnología para cumplir tu misión.

A diferencia de sus precuelas, **MySims Agents** te mantiene atento todo el tiempo, olvídate de los paseos tranquilos por la plaza de tu ciudad, aquí siempre tendrá una misión que cumplir o algo que investigar; es una evolución total del concepto, lo que debemos agradecer a la gente de Electronic Arts, quienes lejos de lanzar una serie de juegos que más bien parecerían actualizaciones, han querido brindarnos verdaderas experiencias nuevas; ojalá que se mantengan en ese camino por mucho tiempo, ya que sólo así podrán mantenerse en un lugar de privilegio en el medio, situación que actualmente representa demasiado en cada lanzamiento.

Prepárate para una aventura sorprendente

En este juego tomarás el rol de un agente secreto que debe terminar con los planes de dominación mundial de un tal **Morcubus** (¿has notado que todos los villanos quieren apoderarse del planeta?; deben tener un gran trauma de rechazo, ja, ja), pero dicha labor no será sencilla, ya que se le ha intentado rastrear de todas las formas posibles y nunca se ha encontrado alguna pista que ayude a dar con su paradero, por lo que tendrás que formular un plan diferente.


Debemos destacar el nivel de detalle que se ha conseguido en las locaciones de este título.


Para ocasiones especiales, tendrás acceso a armas o accesorios que te van a facilitar la vida.

No hay mejor manera de dar con **Morcubus** que colaborando con otros personajes, formando un equipo especial de investigación. Claro está que no cualquier persona puede aspirar a formar parte de tu *Dream Team*, debe contar con características únicas, que te ayuden a afrontar los retos que te esperan, así que antes de decidir quiénes te acompañarán en tu misión, debes realizar un intenso *casting*, de este modo no te arrepentirás nunca de tu decisión.

En el camino correcto


Te encontrarás con decenas de obstáculos a tu paso, así que siempre debes pensar bien tus movimientos.

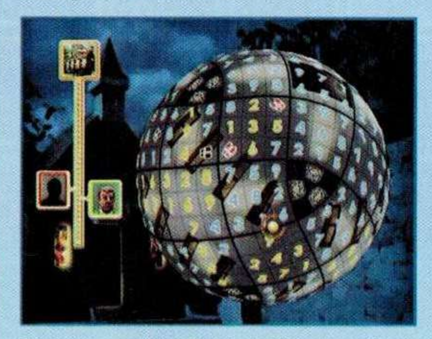
Se nota que Electronic Arts no quiere repetir el mismo error que con **The Sims**, en cada entrega se ofrece algo distinto, ya sea en historia o *gameplay*, pero cada título es diferente; **MySims Agents** es bueno, sobre todo porque no necesitas dedicarle días enteros como a cualquier juego de simulación; puedes dejarlo y regresar en el momento que desees sin que se vea afectada tu partida. Electronic Arts ha encontrado la dirección correcta en varias de sus obras, ojalá que nunca olviden que la respuesta a sus problemas fue la innovación. Por lo pronto, te lo recomendamos bastante.

Sudoku Ball: Detective

Playlogic

Agrega más diversión al clásico juego

Durante los últimos años, han desfilado decenas de juegos que aprovechan el "boom" del **Sudoku** para llegar a todos los jugadores, en especial hacia aquellos que no están muy apegados al control y gustan de buenos títulos para divertirse por momentos; por supuesto, el **Sudoku** y otros minijuegos como **Crosswords**, se han puesto a la cabeza por su peculiar forma de entretenimiento. Así, la compañía Playlogic nos presenta una evolución en este juego con **Sudoku Ball: Detective**, pues ahora no sólo se trata de números, sino que te enfrentarás a una investigación en un caso criminal que ocurre durante un juego de **Sudoku Ball**.



Si pensabas que jugar **Sudoku** tradicional era divertido, espera a jugar esta edición para Wii.



No se trata simplemente de rellenar números, también debes investigar crímenes.

¿Habrá sido el mayordomo?

¿Recuerdas aquel juego de tablero llamado Adivina quién, o mejor conocido como CLUE en inglés? Pues se podría decir que gran parte de la inspiración para crear **Sudoku Ball: Detective**, corre por cuenta de aquel clásico que seguramente jugaste de niño, sólo que ahora lo podrás llevar a cabo en tu Wii o Nintendo DS. Por supuesto, las historias inglesas de detectives de **Sherlock Holmes**, **Agatha Christie** y **Midsomer Murders** también fueron parte de la inspiración, dando así una buena referencia para lo que nos espera dentro del juego.



El juego tiene gran calidad de elementos visuales como sombras, fondos y efectos de luz.

La historia cuenta que se ha cometido un crimen rodeado de grandes misterios (como en las clásicas novelas de misterio), por lo que tú, como detective de alto rango, tendrás que investigar los diferentes escenarios y encontrar pistas importantes para resolver el caso antes de que los sospechosos se den a la fuga. Por supuesto, la forma de obtener nueva información y datos relevantes es a través de completar los famosos cuadros de **Sudoku**, que representarán diversas fases de la investigación. Los acertijos irán desde los más sencillos hasta los que en verdad te pondrán en jaque por su complejidad, pero ninguno es imposible (o por lo menos eso parece), sólo recuerda las reglas del juego y te será muy sencillo llenar los cuadros con números correctos.



Platicar con los demás personajes te será vital para conseguir pistas y armar estrategias.

Sudoku Ball VS. Sudoku tradicional

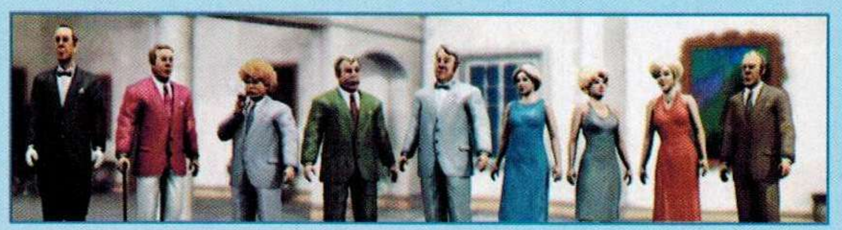
¿Qué hay de diferente entre esta nueva alternativa de **Sudoku** y la tradicional de los periódicos o juegos electrónicos? Seguramente esta será una de tus preguntas iniciales, pues te comentamos que, a diferencia del tradicional, **Sudoku Ball** integra un mejor desempeño en *gameplay* al volver al espacio de juego una esfera donde los cuadros tendrán movimiento tridimensional, tal como lo ves en las fotografías. Con esto se obtiene un reto mayor ya que no sólo tienes que ver dentro de tus nueve cuadros frontales, sino también lo que se oculta detrás o por debajo. Cada acierto que tengas al colocar los números, te conducirá a pistas y secretos necesarios para encontrar al culpable.

Básicamente, el modo de juego es idéntico en ambas versiones (casera y portátil), pues en el Wii controlarás el cursor -y el movimiento en general de los personajes- con el Wiimote. Mientras que en el Nintendo DS, bastará con unos toques del *Stylus* sobre la pantalla táctil para que te deslices sobre la esfera y coloques los números que creas conveniente. De esta forma se vuelve cómoda la navegación durante el juego, pues usando controles tradicionales sería menos dinámico y más laborioso.



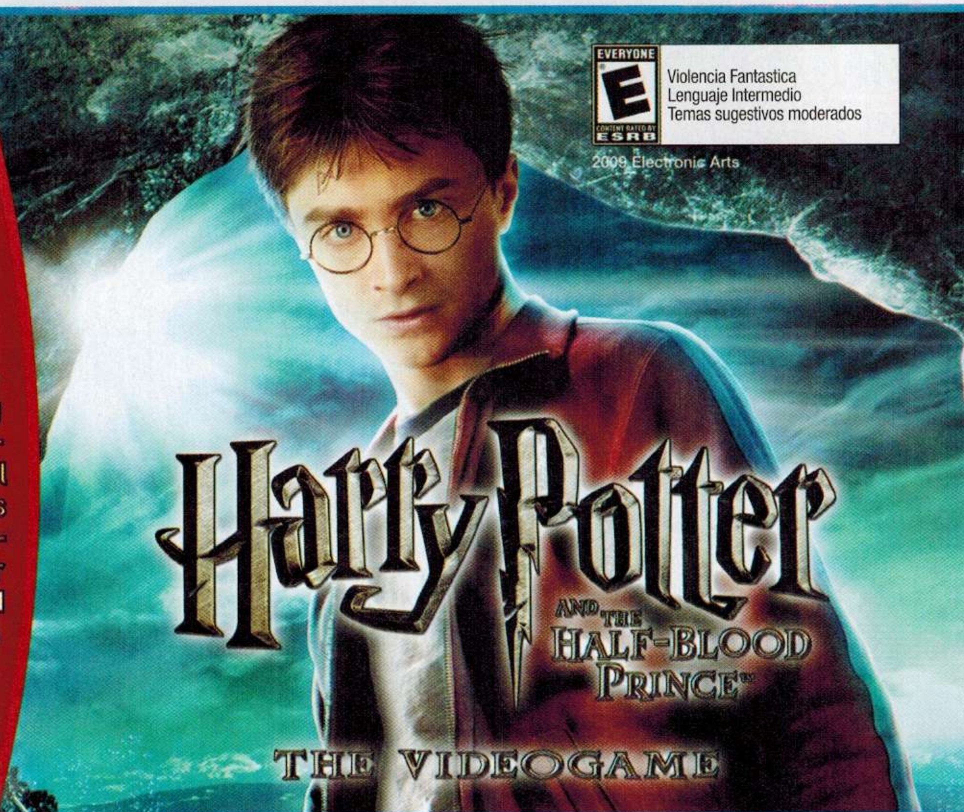
Con tu lupa podrás identificar los números correctos, o checar a detalle cuál podría encajar en el cuadro.

Sudoku Ball: Detective es un juego entretenido para los apasionados de los juegos de tablero, que además gusten de juegos simples en su desarrollo y que cumplan con la primicia básica: divertir.



Hay muchos personajes que podrían ser los sospechosos del crimen, pero ¿quién es el verdadero culpable?

Muchas son las aventuras que ha pasado el aprendiz de mago en compañía de sus mejores amigos, **Ron Weasley** y **Hermione Wranger**, ellos llegaron como novatos, infantes con potencial para la magia, pero nunca se imaginaron que la estancia en esta institución de enseñanza sería tan emocionante e impactante. Ahora, ya en su sexto año y casi a punto de terminar la misión que emprendieron desde el inicio, los tres actores principales de esta misión, se reúnen nuevamente para tratar de detener el avance de las fuerzas de **Lord Voldemort**, al mismo tiempo que se dan paso para concursar en torneos de Quiddich o completar todo tipo de retos dentro y fuera del instituto.






















DE REGRESO A HOGWARTS

El príncipe de los hechizos

Así como durante años han madurado los personajes, también o han hecho la película, el libro y, por supuesto, los videojuegos. Es decir, año con año vemos cómo la historia de **Harry Potter** toma tintes un poco más oscuros mientras se desarrolla la acción entorno al cómo destruir a **Lord Voldemort. Harry Potter and the Half Blood Prince** fue desarrollado por el mismo equipo encargado de las ediciones anteriores, permitiendo la continuidad en argumento, imagen, estilo de juego y, sobre todo, las voces que siguen siendo interpretadas por algunos de los actores originales de la película (excepto Daniel Radcliffe [**Harry**], Emma Watson [**Hermione**] y otros más, que tienen un doblaje de voz similar a su original). Asimismo, la forma en cómo se desarrolla el juego es muy similar a lo que viste en la entrega pasada, combinando acción en distintos puntos dentro y fuera de la escuela **Hogwarts.** Un detalle que notarás inmediatamente, es la expresión facial de los personajes, luce mucho más realista y creíble que en entregas pasadas.

Como dato curioso, este juego (**Half blood Prince**) ya estaba listo desde el año pasado, incluso, si eres seguidor de Club Nintendo, recordarás que lo anexamos como portada principal, pero por causas de fuerza mayor (a Warner se le ocurrió la idea de posponer la película hasta este verano), sin embargo, en esta ocasión te lo presentamos en forma de reseña, con nuevos comentarios y detalles que se revelaron durante este periodo de espera. Sin duda, la experiencia de EA durante el desarrollo de la franquicia en videojuego ha logrado buenos resultados, sin embargo, le quita potencial al no innovar mucho en el aspecto grafico o al momento de hacer detalles extra que expandan nuestros horizontes sobre **Harry Potter**, para así involucrarnos más en la dinámica del juego y no estar tan esperanzados a limitarnos parte por parte a los hechos de la película, claro, sin comprometer la historia que ya está completamente definida.





Durante tu aventura en la escuela de magia, aprenderás nuevos hechizos y pociones que te prepararán para otra batalla espectacular en contra de **Lord Voldemort**.

Compañía: **Electronic Arts**
Desarrollador: **EA Bright Light Studio**
Categoría: **Aventura**

1

Voldemort prepara su regreso

En **Harry Potter and the Half Blood Prince, Voldemort** está presionando su control tanto el el mundo de los Muggles como en el de los hechiceros, por supuesto, **Hogwarts** ha dejado de ser el lugar "tranquilo y seguro" que solía ser hasta hace unos años, cuando Voldemort aún no mostraba señales de su regreso. **Harry** sospecha que el peligro puede estar dentro del castillo, pero **Dumbledore** cambia su estrategia, acelerando el proceso de preparación para que el joven aprendiz de mago desarrolle nuevas técnicas para su batalla final, pues el director de **Hogwarts** sabe que ello podría ocurrir en cualquier momento. Juntos, ellos trabajarán par encontrar la clave para abrir las defensas de **Voldemort** y llegar así a su final definitivo. Por otro lado, **Dumbledore** reclutará a su viejo amigo y colega, el popular profesor **Horace Slughorn**, de quien se sospecha que tiene información crucial para la lucha en contra de **Voldemort.**

Mientras tanto, los estudiantes están bajo ataque constante por una variedad de adversarios, incluso ellos mismos buscan la forma de crear conflictos que tú, controlando al personaje principal, deberás afrontar y sobrepasar para descubrir nuevas pistas que te conduzcan a nuevos niveles. Como en la película, aquí también verás detalles que no necesariamente serán de acción, como la atracción que siente **Harry por Ginny** (hermana de Ron), pero las cosas no son tan claras porque el tercero en discordia, **Dean Tomas**, también pretende conquistarla. Asimismo, Lavender Brown se ha encargado de ligarse por completo a **Ron**, pero ella no contaba con que él se comería por error los chocolates encantados de otra chica, y claro... ¿qué hay de **Hermione**? Ella se pondrá celosa de la nueva conquista de **Ron**, pero está determinada a no mostrar sus sentimientos. Como te darás cuenta, no sólo encontrarás acción, hechicería y secretos por descubrir, también habrá momentos más relajados para los jóvenes hechiceros.

¿Sabías que?

Amplía tu conocimiento sobre el mundo de la mágia

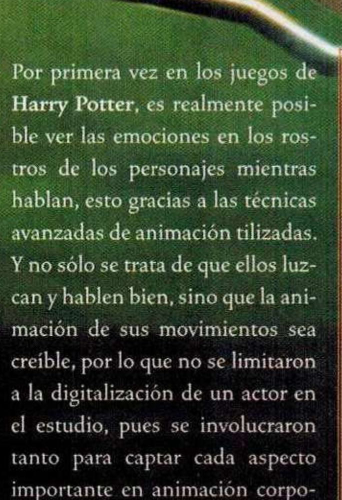
1 Cuando un posible mago (niño) pertenece a una familia **Muggle**, los mensajeros de Hogwarts van a su casa a explicarles todo a sus padres, quienes no lo consideran un juego debido a que el niño previamente ha presentado habilidades especiales como el caso de Hermione.

2 Sólo los Elfos domésticos pueden aparecerse en Hogwarts debido a que poseen poderes o habilidades especiales de las que carecen los humanos convencionales.

3 En Hogwarts hay una pluma que registra a todos los niños con potencial de magia, posteriormente, la maestra **McGonagall** revisa la lista para mandarles lechuzas a los verdaderos candidatos.

4 Los abuelos (Ernie y Stan) de la escritora J.K. Rowling se llaman igual que los conductores del autobús nocturno.

5 Los magos tienen prohibido usar su magia en el mundo **Muggle,** para que no vayan **a** hacer mal uso, pero **si** omiten esa cláusula, **se** irán directo a **Azkaban**, **la** prisión del mundo mágico.



Por primera vez en los juegos de **Harry Potter**, es realmente posible ver las emociones en los rostros de los personajes mientras hablan, esto gracias a las técnicas avanzadas de animación tilizadas. Y no sólo se trata de que ellos luzcan y hablen bien, sino que la animación de sus movimientos sea creíble, por lo que no se limitaron a la digitalización de un actor en el estudio, pues se involucraron tanto para captar cada aspecto importante en animación corporal para satisfacción de los fans.





Muggles y Magos

Si no estás muy inmerso en el mundo de **Harry Potter**, te comentamos que los **Muggles** son los humanos convencionales, es decir, quienes no poseen o utilizan magia, como los tíos de **Harry Potter** o los padres de Hermione, por ejemplo. Aunque estés jugando como **Harry** la mayor parte del tiempo, habrá ocasiones en las que –por la trama de la historia- debas controlar a otro personaje. Ahora bien, en el aspecto técnico, ya te comentamos de las voces, que algunas sí pertenecen a los protagonistas reales (como **Ron**) y otras no, pero, ¿qué hay de la digitalización? La producción de la película prestó todos los materiales necesarios para que las imágenes digitales tanto de personajes como locaciones sean lo más apegado al filme, retratando hasta el mínimo detalle.

¿Cómo se juega?

La versión de Wii tiene la ventaja de dar mejor calidad de *gameplay* al emplear el **Wiimote** como varita mágica, mientras te enfrentas a la extensa gama de retos y rivales dentro de la historia. Los movimientos serán sutiles para que no te sea fastidioso el estar moviendo discriminadamente el control en cada hechizo. También habrá momentos donde se requiera tu habilidad para crear y mezclar pociones, aquí utiliza el Wiimote para revolver, agitar y verter tus ingredientes, tal como ocurre en la película. Las misiones podrán ocurrir incluso de noche, mientras todos duermen en la escuela, adentrándote en rincones oscuros donde todo puede ocurrir, en especial cuando las fuerzas de **Voldemort** están tan cerca, asimismo, serás conducido por sitios peligrosos como la caverna **Horcurz** o la madriguera, en ocasiones acompañado de **Dumbledore** (para juntar las piezas secretas y conocer el pasado de **Voldemort**), revelando secretos valiosos para tus objetivos.



La magia en pantalla doble

Como es costumbre, en el DS también seguirás la historia de la película, con detalles sorprendentes que sólo son posibles a través de la doble pantalla y el uso del *Stylus*, que sirve como vara mágica. Muchas de tus actividades se desarrollan en torno a la búsqueda de objetos, competir contra otros estudiantes o aliados de Voldemort, pero también encontrarás minijuegos (Gobstones, Exploding Snap y Wizard Skittles) para que te distraigas de la historia original y practiques tus habilidades de combate. ¿Y el Quidditch? La versión portátil también cuenta con este deporte, entrena como portero o buscador para poner en alto el nombre de Gryffindor, además, muchas de las recompensas serán tarjetas de Quidditch que podrás intercambiar con otros jugadores. En sí, es un juego bastante completo, pero lo disfrutarás más si has estado al pendiente de la historia de los libros, pues las referencias son bastantes y muchas veces podrías no comprender qué ocurre durante la aventura.





En conclusión

Harry Potter and The Half Blood Prince es una interesante adición para los fans del libro y película, con este juego puedes conocer otros secretos de Hogwarts y vivir de forma distinta el reto del joven mago en su penúltimo año. Gráficamente queda apegado a la versión anterior, aunque se nota mejor trabajo en diseño de personajes y escenarios, pero donde sí le resta puntos es en la acción, muchas veces –al igual que en el filme-, encontrarás momentos bastante tranquilos que podrían decrecer la emoción de aventura que tengas. De igual forma, notamos que no hay muchos cambios de estrategia con respecto a la versión anterior, es decir, podría parecer que se trata del mismo estilo de retos y dificultad que podrían ser una cualidad importante para un jugador experimentado.

El universo de Harry Potter

El pasado y futuro de la historia de J.K. Rowling

Harry Potter: Quidditch World Cup (2003)
Para el GCN hubo un título del torneo de Quidditch que es el deporte más popular en el mundo de la magia. Los equipos son formados por las casas de Hogwarts, además de otros países, mostrando sus habilidades sobre escobas como quizá lo viste en la película. Por supuesto, en el equipo de Gryffindor está **Harry Potter**, quien funge como buscador y regularmente da más puntos a su casa. Cada equipo tiene movimientos especiales que le dan variedad al juego y, aunque después de un rato resulta monótono si lo juegas individualmente, no lo será tanto en compañía de tus amigos.

Harry Potter and de Deadly Hollows
Es el séptimo libro de J.K. Rowling y será llevado a las pantallas de cine, pero aparecerá en forma de dos películas. Aún falta bastante para que ello ocurra y no sabemos si la versión de videojuego también será dividida igual, auque quizá sea lo más seguro, ya en su momento les platicaremos sobre cómo se va desarrollando este próximo proyecto de EA, así como también si habrán (o no) nuevos juegos al terminar la serie en filme y libro.

Los expertos comentan



Master

Se nota un avance considerable en todos los aspectos en esta nueva entrega de **Harry Potter**, pero si tuviera que destacar alguno, sería el jugable, por fin todos los conjuros y movimientos son reconocidos a la perfección, olvídate de esas horas intentando levantar un simple mueble, ahora todo es ágil y divertido. En cuanto al desarrollo, es bueno, sigue la línea de la película, así que si ya la viste, no te sorprenderá mucho el final, aunque debo decir que tiene su buena dosis de emotividad. En cuanto a juegos de aventura, este es el mejor capítulo de la serie, de eso no me queda ninguna duda.





Crow

Hay que resaltar el trabajo en imagen y *gameplay* que consiguió la gente de Electronic Arts para esta versión y, aunque no todas las voces sean las reales, se asemejan lo suficiente como para mantener la esencia de la película. Siento que pudieron involucrar más escenas de acción para volver la aventura dinámica y que tuviera un plus para los verdaderos fans de la serie, que prácticamente son quienes compararán el juego, sin embargo, hay muchas etapas que no tienen mayor trascendencia, aunque hay otras que te harán sentir dentro del universo de **Harry Potter** al descubrir los secretos que oculta la escuela **Hogwarts**.



Panteón

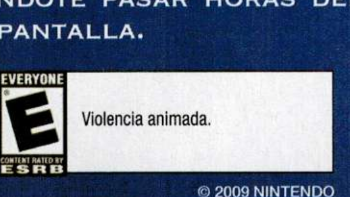
Libro, película, videojuego… esta tendencia la veremos repetida tantas veces como vayan adaptándose las novelas a la pantalla plateada; el lado malo es que a veces, los juegos no son tan buenos como podría esperarse, y son simples pretextos para seguir sobreexplotando la franquicia. En el caso de esta nueva entrega, por fortuna han cuidado más los detalles que nos importan como el gameplay, por ejemplo; pero sentimos que hay algo que le falta y que simplemente no acaba de encajar en el estándar de calidad que hace que un título basado en una cinta sea 100% recomendable. De cualquier modo, conócelo y tú decidirás.



¡LITTLE MAC ESTA DE VUELTA!
Compatible con Wii Balance Board
Vendido por separado
PUNCH-OUT!! ™
EVERYONE 10+
E 10+
CONTENT RATED BY ESRB
Cartoon Violence
Comic Mischief
DOLBY PRO LOGIC II
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Wii
© 2009 Nintendo. Punch Out!! y Wii son marcas registradas de Nintendo. Dolby, Pro Logic, y el símbolo de la doble-D son marcas registradas de laboratorios Dolby.
Visítanos en www.nintendo.com

Wii Sports Resort

Ha pasado más de un año desde que Nintendo mostrara al mundo el Wii MotionPlus, el cual prometió que representaría un nuevo nivel en cuanto a detección de movimiento; el anuncio estuvo acompañado de **Wii Sports Resort**, el primer título confirmado que usaría la ventaja de este nuevo accesorio; ahora, con el paso de los meses por fin está entre nosotros, y no podemos hacer otra cosa más que corroborar lo que ya habíamos comentado en previos, es una obra excelente que a pesar de no contar con un nivel técnico excepcional, lo suple con un *gameplay* que te atrapa como pocos, haciéndote pasar horas delante de tu pantalla.




ADICCIÓN


GRÁFICOS


VARIEDAD


DIFICULTAD


MULTIPLAYER




¡Bienvenido a la isla de la diversión! Estás en un verdadero paraíso

Con el sello de la casa

El primer Wii Sport es actualmente uno de los juegos más vendidos de todos los tiempos (no olvidemos que aunque en América se incluía con la consola, en otros países como Japón, se ha vendido por separado), por lo que una secuela era una situación que se veía venir desde hace ya mucho tiempo. **Wii Sports Resort** toma las bases impuestas por su antecesor, donde sencillez es la clave para disfrutarlo; sin embargo, la adición del Wii Motion Plus dota las actividades de mayor profundidad.

Antes de pasar a las mejoras jugables, tenemos que hablar de las actividades que encontraremos en esta edición: el número ha pasado de cinco deportes a la nada despreciable cantidad de doce, las cuales son las siguientes: arquería, lanzamiento de frisbee, básquetbo, ciclismo, recorridos de poder, canotaje, tenis de mesa, acrobacias aéreas, boliche, juegos de espadas, golf y esquí acuático. Todas son bastante divertidas, pero se extraña la presencia del béisbol.







¿Sabías que?

El concepto que dio origen al fenómeno

1 Cuando se lanzó al mercado el Wii junto con **Wii Sports**, muchas personas tuvieron problemas al jugar debido a que no sujetaban correctamente el control y terminaban quebrando jarrones o pantallas.

2 **Wii Sports Resort** apareció en Japón el 25 de junio de este año, manteniéndose varias semanas como el juego más vendido de la isla.

3 Rumores indican que la isla Wuhu la veremos en otros juegos, no se va a limitar; podría ser el escenario de títulos de acción o aventura.

Compañía: **Nintendo**
Desarrollador: **Nintendo**
Categoría: **Deportes**



Justo como en la vida real

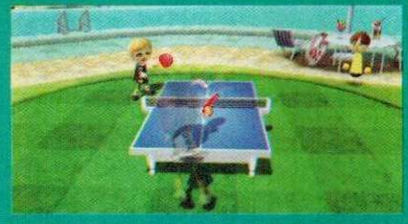
Para empezar debemos decir que este título requiere del Wii Motion- Plus totalmente, es decir, que si no cuentas con él o te lo prestaron sin el accesorio, no vas a poder disfrutarlo. En esta ocasión todos los eventos toman lugar en una tranquila y bella isla de nombre Wuhu, por lo que a diferencia de lo que ocurre en la primera parte, ahora los escenarios gozan de mejores texturas y ambientes, lo que realmente da la impresión de estar en un sitio paradisiaco, donde lo único que buscamos es relajación y pasar un buen rato con los amigos.

Bastan unos cuantos minutos jugando para darnos cuenta de la maravilla que tenemos en las manos, el nuevo periférico de Nintendo reproduce hasta el más pequeño de nuestros movimientos con una exactitud asombrosa, lo cual debes tener en mente en todo momento para poder completar las actividades de la mejor manera posible. Un ejemplo claro de lo anterior lo tenemos en el golf, ya que antes, cuando nos encontrábamos cerca del hoyo, bastaba con agitar levemente el control y listo, la pelota entraba, en cambio ahora, si no lo hacemos con la dirección y el palo correcto, sumaremos un golpe extra a nuestra tarjeta final.









La consolidación de un estilo de juego

Wii Sport Resort tiene el suficiente potencial para mantenernos ocupados por un largo rato; dominar cada deporte es verdaderamente un desafío, sin mencionar la infinidad de situaciones graciosas, emocionantes o hasta dramáticas que se generan cuando participa más de una persona a la vez. Al mismo tiempo, debemos resaltar que el título además sirve como ejemplo a las demás compañías para que aprecien lo que este nuevo aditamento permite. No puedes dejarlo pasar, te aseguramos horas de diversión con tus amigos.



Con todas las atracciones que te ofrece este juego, es imposible que puedas aburrirte, mucho menos si estás con tus amigos.

Los expertos comentan

Master

Esta secuela del extraordinario **Wii Sports** es simplemente una muestra clara del talento y visión de Nintendo al desarrollar sus ideas, ya que ponen siempre por delante la diversión dejando de lado aspectos superficiales. Si la primera parte aún tiene un lugar importante dentro de las retas con tus amigos, imagina lo que significará **Wii Sports Resort** con doce diferentes actividades; no querrás soltar el control ni un segundo, el cual, por cierto, responde de maravilla a tus movimientos gracias al Wii MotionPlus. Es una compra obligada.



Crow

Luego de varios meses de espera, ya está disponible **Wii Sports Resort**, uno de los primeros títulos en ofrecer la compatibilidad con el Wii MotionPlus, accesorio que viene incluido en la compra del juego y con el cual sentirás un mayor realismo en el *gameplay* durante todos los eventos y en sí, en cada juego compatible que salga. Me agradó que se incluyera más del doble de juegos que en el primero, pero sobre todo, que mantiene la esencia divertida para toda la familia.



Panteón

¡Nintendo lo hace de nuevo! No me refiero a que mejora lo inmejorable o que nos trae un nuevo juego; sino que después de que ya invertiste en el no tan barato Remote, ahora tendrás que comprar un aditamento más para que puedas jugar "mejor"... vaya, todo sea por hacer más y más dinero. **Wii Sports Resort** es una excelente opción para jugar con tus cuates, pero me indignó tanto el periférico nuevo, que la verdad opacó lo que iba a decir del juego en sí. Honestamente, los nuevos controles ya deberían traer integrado este aditamento, pero, ¿a quién quiero engañar?

CLUB NINTENDO ARCADIAS

ARCADIAS

Dance Dance Revolution / Pump It Up

A lo largo de los años hemos visto infinidad de géneros colocarse como los favoritos de los locales de Arcadias, desde los Beat ´em up como **Final Fight** y **Double Dragon**, hasta de pelea como el legendario **Street Fighter II** y **The King of Fighters**, pero si tuviéramos que nombrar al más reciente de estos fenómenos callejeros, sin duda serían los juegos de baile, especialmente dos series, **Dance Dance Revolution** y **Pump it Up**, las cuales se encargaron de revivir la industria de "las maquinitas" en buena parte de nuestro continente.



Sin duda que estos dos juegos han sido los mejores en el género musical, ojalá tengan muchas secuelas.

Los inicios de la fiebre del baile

En Japón, Konami tiene en su repertorio decenas de juegos musicales, todos bajo el sello de Bemani (que es la abreviación de Beat Mania), pero el que le ha representado mejores resultados, además de ser el más famoso a nivel mundial, es Dance Dance Revolution, que comenzara su andar en el medio en 1998 en el país del Sol Naciente y un año después diera el salto a la internacionalización.

La propuesta del juego era simple de entender pero difícil de dominar; en un mueble como pocos, se reunía un monitor enorme con un tapete metálico el cual contenía cuatro flechas de dirección, Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha, las cuales debíamos pisar de acuerdo con las instrucciones que se nos mostraran en pantalla para seguir el ritmo de las canciones que eligiéramos.

Al principio los jugadores sólo se plantaban en el tapete y seguían las flechas sin mucho chiste, pero cuando realmente comenzó la euforia por este juego, fue cuando se organizaron torneos y los seguidores creaban coreografías para demostrar su habilidad en el juego, lo cual era el resultado de muchas horas de entrenamiento a la semana.

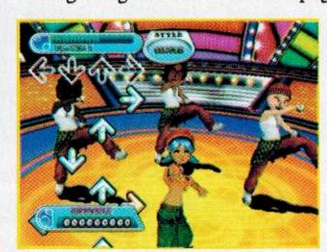


Después de algunos años, la franquicia de Dance Dance Revolution se fue debilitando, pero en Wii encontró la manera ideal de regresar al camino.



Los personajes de fondo siempre han sido parte fundamental de la atmósfera de todas las canciones en la serie de Konami.

Lógicamente que tuvo varias secuelas, muchas de ellas aparecieron para consolas caseras (incluidos el Nintendo 64, Nintendo GameCube y actualmente Wii), en las que se incluyeron temas bastante populares del Pop en inglés para que los jugadores se sintieran identificados con la música, aunque debemos decir que aun así las versiones más exitosas fueron las que contenían canciones japonesas, tales como **Butterfly**, **Nori Nori**, **Dive** o **Broken my Heart**, que se volvieron clásicos inmediatos, que a pesar de que compartieron el escenario con temas de **Britney Spears**, lograron superarla sin problema alguno gracias a sus ritmos pegajosos.



Al incluir varios niveles de dificultad, se volvió popular para personas de todas las edades.

Todo parecía marchar sin problemas para Konami, era amo y señor de la situación, pero de la noche a la mañana apareció un rival que daría mucho de qué hablar, nos referimos al estudio Andamiro, un equipo desarrollador coreano, quienes vieron en la mina que representaba **Dance Dance Revolution**, la oportunidad perfecta para destacar con un título propio.

Desde hace algunos años, se realiza el torneo World Pump Festival, el cual reúne a los mejores jugadores de Pump it Up del mundo, y podemos decir orgullosamente que en varias ocasiones los jugadores de México han regresado con el primer lugar de tierras coreanas, que es donde comúnmente se realiza la competencia. Para que puedas darte una idea del nivel de los competidores, busca en el popular portal de videos Youtube las actuaciones de Flor y Simba, dos jóvenes mexicanos que te dejarán sorprendido con sus coreografías.

A comienzos de la década, una nueva máquina de baile quiso robar un porcentaje del mercado a los grandes, su nombre era Technomotion, que a diferencia de su competencia, incluía ocho flechas de dirección más el centro del tapete para marcar los pasos, lo que obviamente hacía de cada tema un desafío enorme, sobre todo Staring at the Sun, de The Offspring.

La consolidación de un nuevo género

En Andamiro siempre pensaron en grande, atacando desde un principio todos los "defectos" que ellos encontraban en la serie de Konami, el primero de ellos fueron las flechas, mientras en **DDR** teníamos cuatro colocadas en las posiciones tradicionales; en la apuesta coreana titulada **Pump it Up**, la orientación se presentaba en las diagonales, dejando dos flechas adelante y dos atrás, pero además de ello, agregaron un círculo en el centro del tapete, el cual agregaba un nuevo nivel en lo que a reto se refiere.

Pump it Up puso mucho más énfasis en las coreografías, ya que mientras en **Dance Dance** los que las inventaban eras los propios jugadores, en el título de Andamiro el orden de las flechas te obligaba a moverte en maneras específicas; incluso existen varios temas en los cuales si no das algunas vueltas es muy complicado terminarlas, en pocas palabras, es más fácil lucirte que jugar normal.



Si obtenías tres calificaciones perfectas en tus temas, te hacías merecedor de una



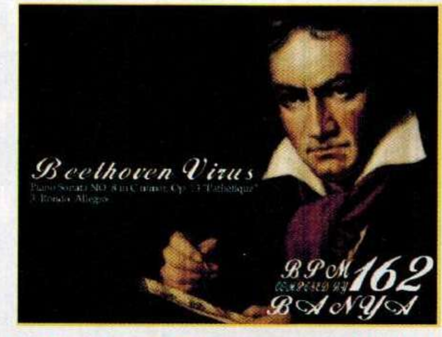
Sería genial que adaptaran esta serie a Wii, estamos seguros de que sería todo un suceso.

Obviamente, por más piruetas y giros que contemplara el juego, si los temas no eran "pegajosos", la posibilidad de ganarle a Konami se alejaría, pero por fortuna para todos los que somos amantes de estos juegos, en **Pump it Up** se hizo una selección de temas extraordinarios, todos de corte Dance y Pop. Los que más se recuerdan e incluso hasta la fecha siguen escuchándose en varios locales son **Beethoven Virus**, **Comeback**, **Starian**, **Loner**, **Monkey Magic**, **Turkey March**, **You Are** o **Tell Me Tell Me**; ¿alguien llegó a crear coreografías en estos temas?

Con todo lo anterior trabajando en conjunto, Andamiro logró rebasar a **Dance Dance Revolution** en varios países del mundo, siendo México uno de los principales, de hecho, se volvió común ver máquinas de **Pump it Up** hasta en farmacias, mientras que de la competencia sólo existían en lugares como centros comerciales.

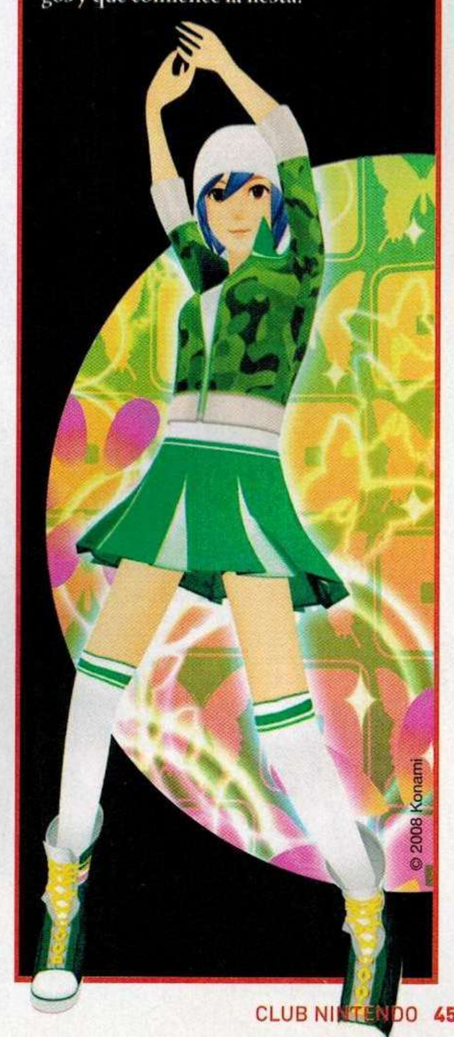


Dentro de todos los grupos que participaron en **Pump it Up**, **Banya** ha sido uno de los más populares, temas como "Rosa" se volvieron clásicos,



No existe mejor tema para comenzar a jugar en dificultad *HARD* que éste; las vueltas saltando se convirtieron en un paso fundamental.

Definir qué juego es mejor resulta bastante complicado, de hecho sería muy irresponsable pronunciar un ganador, ambos tienen sus puntos fuertes, pero lo más importante es que gracias a que han buscado un estilo diferente se han ganado millones de seguidores en todo el mundo. Actualmente ambas sagas se encuentran en renovación, pero habría que resaltar el caso de Konami, quien ha usado las ventajas que brinda el sistema de controles de Wii para expandir su franquicia. Si por alguna extraña razón aún no has probado alguno de esto dos títulos, no esperes más, reúne a tus amigos y que comience la fiesta.



Nuestra Portada

METROID PRIME TRILOGY

En el universo siempre nos aguardan grandes misterios... ¿estás listo para afrontarlos?



Por diferentes cuestiones, la saga **Metroid Prime** se ha convertido en una de las más importantes no sólo para Nintendo, sino en general para la industria entera, por lo que la Gran N ha decidido ofrecernos una recopilación de la trilogía completa para Wii, en la que como extra principal, los primeros dos capítulos, que originalmente habían aparecido para Nintendo GameCube, ahora serán totalmente compatibles con el Wiimote, lo que mejorará de forma gigantesca la experiencia que nos brindan estos juegos.

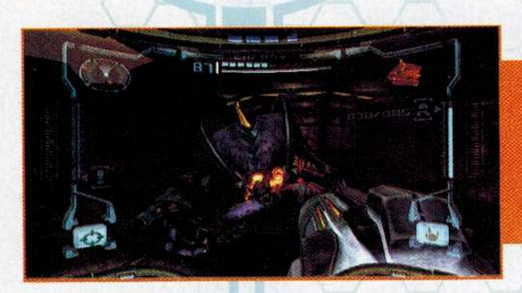
Compañía: **Nintendo**.
Desarrollador: **Retro Studios**.
Clasificación: **Teen**.
Categoría: **First Person Adventure**.
Jugadores: **1**.

El comienzo de la polémica

Antes de que debutara la serie **Prime** en el año 2002, la última adaptación de **Metroid** se había dado para el Super Nintendo, durante 1994, por lo que la presión para la compañía nipona era muy grande, sabían que el público exigía una nueva entrega en las aventuras de **Samus Aran**, pero también conocían perfectamente la responsabilidad que eso representaba, los tiempos habían cambiado, así que decidieron darle una vuelta total al concepto para que pudiera encajar en los tiempos modernos.

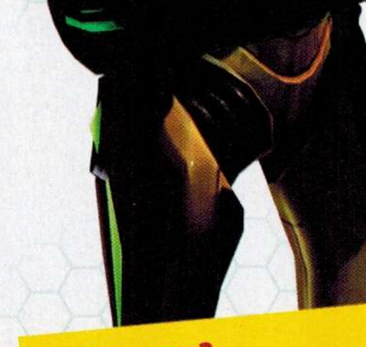


La cantidad de detalles en el juego es asombrosa, incluso podrás ver en tu casco algunas gotas de lluvia.



Para que tus ataques sean más efectivos, recuerda cargar al máximo tu disparo antes de lanzarlo.

Tal misión recayó en los hombros de un pequeño grupo de desarrolladores por aquellos años aún desconocidos, Retro Studios, quienes sin dudarlo, dejaron la perspectiva de lado tradicional de la serie y optaron por una vista en primera persona. Cuando se mostró el primer video con tal variante, no faltaron las personas que sin sentido ni justificación alguna, alzaron la voz para mencionar que se había traicionado el espíritu de la franquicia, que se había cometido uno de los peores errores en la historia de la compañía... obviamente que Nintendo hizo caso omiso a tales críticas, pues ellos sabían muy bien lo que tenían en mente para la serie.





Con los enemigos pequeños la mejor opción son los disparos rápidos manteniendo fija la mira.

Cuando apareció en el mercado, a los que lo habían criticado no les quedó más remedio que ocultarse, comerse sus palabras, estaban ante una maravilla; **Metroid Prime** no sólo era un extraordinario juego para GCN, sino que al mismo tiempo representaba una evolución en el género. Su éxito arrollador se materializó en dos secuelas, **Echoes of Time** y **Corruption**, siendo esta última la que representara el salto al Wii, y además una evolución que dio a la saga una jugabilidad envidiable.

¿Sabías que?

El creador original del concepto de Metroid fue ni más ni menos que Gunpei Yokoi, el mismo que diseñara el Game Boy y Virtual Boy.



Conoce más acerca de Samus

La primera batalla contra los Metroids

El debút de **Samus** ha sido uno de los más exitosos que se recuerden en la historia de los videojuegos, ya que debemos mencionar, que en esos años (mediados de los ochentas), los juegos eran en su mayoría de plataformas, por lo que una aventura tan diferente como la que ofrecía Nintendo, de inmediato iba a despuntar. Otro aspecto que vale la pena mencionar, fue que **Metroid** en el NES, era de las primeras obras en tener como personaje principal a una mujer, situación que ahora no es nada raro. A pesar de los años sigue siendo un gran título de acción.



El espacio seguía en expansión

Fue tanto el éxito que tuvo la obra de Gunpei Yokoi, que en 1991 Nintendo lanzó una secuela, pero esta vez no era para su consola casera, sino para uno de los portátiles más famosos de todos los tiempos, el Game Boy. A pesar de contar con solo cuatro tonalidades, el título mostraba grandes detalles, además de que las zonas que debías explorar eran enormes; es junto con **Zelda: A Link to the Past**, el título más largo para dicha consola, un artículo que los coleccionistas simplemente no deben perderse si desean conocer toda la historia de **Samus**.



Los orígenes de la heroína más famosa

La historia en estos juegos ha sido parte fundamental para su éxito, ya que a diferencia de las primeras entregas, aquí se hace énfasis en los orígenes de **Samus**, todo mediante los vestigios de la civilización **Chozo** que se encuentran en el planeta Tallon IV, que es donde se desarrolla el primer capítulo de la trilogía.

Todo el argumento gira en relación con el **Phazon**, una extraña bacteria que infecta todo a su paso con el fin de exterminarlo, por lo que **Samus** se da a la tarea de investigar tan misteriosa sustancia; todo marchaba sin contratiempos, pero como suele suceder en estas situaciones, no es la única que se encuentra en búsqueda de respuestas, también un grupo de piratas espaciales ha decidido experimentar con el **Phazon** para usarlo como un arma que les ayude a conquistar otros planetas.



Gracias al Wiimote, no te costará ningún trabajo realizar disparos a lugares que parecían imposibles de alcanzar.



El Nunchuk también juega un papel importante dentro del desarrollo del título; en ciertos momentos deberás agitarlo para poder sujetarte de algunos objetos.

Además del **Phazon**, **Samus** deberá enfrentar a enemigos clásicos como los **Metroids**, que son parásitos que se alimentan de la energía de otros seres vivos, algunos son pequeños, no causan mayor problema, pero conforme te vayas adentrando en las distintas zonas que deberás explorar, conocerás a especímenes mucho más agresivos, incluso de tamaño descomunal como es el caso del **Metroid Prime**.

Mención aparte merecen los enfrentamientos con **Meta Ridley** y **Dark Samus** (no te preocupes, no te contaremos de su origen por si no los has jugado), son verdaderamente de los mejores enemigos que hayamos visto en cualquier videojuego, ya que no son simplemente complicados de derrotar por tener un alto nivel de resistencia, sino por las rutinas que manejan, las cuales no son para nada predecibles, situación que te obliga a estar concentrado para poder reaccionar de buena manera ante los ataques.

¿Sabías que?

Se rumora que cuando el Virtual Boy estaba a punto de desaparecer, Yokoi quiso "rescatarlo" lanzando un nuevo juego de **Metroid**, pero por razones desconocidas, eso ya no se pudo realizar.



Para evitar contratiempos, siempre comienza los ataques a tus enemigos desde que te encuentras lejos de ellos.

Llegó la consagración de la serie

Nintendo no iba a dejar pasar la oportunidad para llevar esta saga el Super Nintendo, lo cual ocurrió en 1994 con **Super Metroid**. El título mantenía las mismas bases jugables de sus antecesores, pero ahora se aprovechaban los botones extras del sistema para lograr una mejor experiencia. Cabe mencionar que la historia era bastante emotiva, sobre todo al final, cuando el pequeño **Metroid** que había escapado del laboratorio te ayuda en tu pelea final. La calidad de este juego es tal, que para muchos es no sólo el mejor título del Super Nintendo, sino de toda la serie.



El esperado regreso de la cazarrecompensas

Tuvieron que pasar ocho largos años para que pudiéramos tomar nuevamente el control de **Samus** (sin contar su aparición en **Super Smash Bros.** de Nintendo 64), pero valió la pena cada día de espera, ya que Nintendo, en conjunto con Retro Studios, nos brindó una de las mejores aventuras de la generación de 128 *bits*, en la que, sin duda, se han visto las mejores peleas de la franquicia, sobre todo en la que se tiene como rival a **Meta Ridley**, justo arriba del templo de la civilización **Chozo**.



Como estar dentro de la armadura

La principal característica de **Metroid Prime Trilogy**, es que permite disfrutar de las primeras dos aventuras con el revolucionario sistema de control que diseñaron para **Corruption**, lo cual da una sensación de realismo increíble. El Wiimote funciona como si fuera el cañón de **Samus**, sólo debes dirigir el puntero en la dirección que más te convenga y listo, tu disparo alcanzará a su objetivo sin problemas créenos, después de probar este estilo, te será muy complicado jugar un *FPS* con control tradicional, parecerá cosa de hace cientos de años.

En cuanto a los visores y tipos de cañones, ahora son más accesibles que antes, ya que no debes detener tu camino para poder elegir el que deseas, ahora tienes la posibilidad de hacerlo en cualquier situación gracias a que tienes la mira libre para defenderte en caso de que te encuentres con algún enemigo.

Para el capítulo final de la trilogía, se creó una historia en la que **Samus**, como pocas veces, tendría amigos.



¿Sabías qué?

En 1991 se dio su salto al Game Boy, donde se mantenía el mismo esquema de juego, lo que lo convirtió en uno de los títulos más largos y completos de la época.

A diferencia de otros juegos con esta perspectiva, en la serie **Prime** no se trata de dispararle a todo lo que se mueva hasta encontrar la salida del nivel, no, el título está orientado a la exploración, por lo que la acción nunca se verá interrumpida, las conexiones entre las diversas áreas se realizan en tiempo real, lo cual es algo que se debe destacar considerando el gran tamaño de cada uno de los escenarios, en los cuales por cierto, debemos aprovechar todas las mejoras con las que contemos si realmente deseamos obtener todos los ítems ocultos, lo que no es una labor sencilla; existen ciertos objetos que se encuentran en los lugares menos pensados, como los artefactos **Chozo** de la primera parte.



En algunos momentos del juego, es indispensable la interacción con el Wiimote para poder avanzar.



A estos enemigos debes retirarles su escudo antes de dispararles, de lo contrario no podrás dañarlos.

Conoce más acerca de Samus

La lucha contra las sombras

En el 2004, Retro Studios lanzó la segunda parte de su saga **Prime**, en la que ya más tranquilos después de la polémica en relación con el cambio de perspectiva en el juego, se dedicaron en esta ocasión en mejorar la historia, situación que se nota en cada momento; generando dudas e intrigas en la mente del jugador. A diferencia de la primera parte, se notó una disminución en la dificultad, lo que permitió que más personas pudieran completar el título con todos los ítems.



El final de la trilogía espacial

Si los primeros dos capítulos de la serie **Prime** robaban el aliento gracias a sus increíbles gráficos y sistema de juego, con su tercera parte, titulada **Corruption**, se llegó a un nuevo nivel de perfección, ya que fuera de los detalles visuales, que obviamente eran mejores dadas las capacidades del Wii, fue el uso que le dieron a los controles lo que permitió que este juego se colocara dentro de los mejores *FPS* de todos los tiempos, de hecho, podemos decir sin problemas que tiene el mejor control que se haya visto en cualquier otra plataforma.

Resulta muy raro que durante los E3, Nintendo no dé alguna sorpresa; en el evento de este año, se esperaba un nuevo **Zelda** o incluso hasta algo de **Star Fox**, pero nunca pasó por nuestra mente el presenciar el anuncio de un nuevo capítulo en la serie **Metroid**, una de las más grandes franquicias que tiene la compañía, pero no porque no lo deseáramos, sino debido a que tiene relativamente poco tiempo que se lanzó **Metroid Prime 3: Corruption**, título que es considerado el mejor *FPS* en la consola.

La sorpresa que se llevó el show

Si bien la revelación de este nuevo proyecto causó un gran revuelo, hay que considerar otro aspecto que puede representar un nuevo panorama en Nintendo, que es el hecho de que no está siendo programado por La Gran N ni por Retro Studios (encargados de realizar la saga **Prime**), no, este nuevo juego, que llevará el nombre de **Metroid: Other M**, está siendo desarrollado por Nintendo y Team Ninja, así es, el mismo que se ha encargado de sagas importantes como **Dead or Alive** o **Ninja Gaiden**, lo que sin duda será benéfico para todos los inmiscuidos, pero sobre todo nosotros los jugadores, que somos quienes disfrutas de su trabajo.



La historia será un elemento clave para que **Metroid: Other M**, logre alcanzar la gloria.

A juzgar por lo que hemos podido observar en las imágenes y videos que se han mostrado hasta el momento, este nuevo estudio tiene algo muy claro en mente: ofrecer una historia emotiva e intensa como nunca antes se ha visto en la serie, que supere lo que logró **Corruption** con la inclusión de los miembros de la Federación Galáctica. Para ello, el Team Ninja nos llevará a conocer los orígenes de **Samus**, la protagonista de la serie, que ya todos conocemos.



Por lo visto en el video que se presentó en la E3, ahora **Samus** contará con varios movimientos nuevos.



En esta imagen se puede apreciar el traje de **Samus** aún sin las mejoras a las que nos acostumbró en las entregas de la serie **Prime**.

Nintendo es una compañía que cuida al máximo sus franquicias, por lo que confiamos en que el argumento que veremos en este nuevo capítulo, podrá igualarse con el de otras grandes obras, como por ejemplo **Metal Gear**.

No solo en cuanto a historia daremos un salto al pasado, sino también en *gameplay*; el Team Ninja ha decidido dejar a un lado la perspectiva de primera persona con la que la serie debutara en Nintendo GameCube, para ahora recobrar la acción en 2D que consolidara a Samus en el mundo de los videojuegos en 1994, fecha en que llegó al Super Nintendo. Al parecer la vista ahora será de lado, con ligeros cambios en momentos especiales, como al enfrentar a los jefes, todo con la intención de intensificar la acción, ahora no vas a poder ni respirar con todos los peligros que te esperarán.

Además de los clásicos disparos de su cañón, **Samus** tendrá movimientos mucho más agresivos, podrá sujetar a sus rivales con la mano izquierda para lanzarlos o rematarlos con un misil, lo cual no será tanto para "lucirte", sino un recurso que deberás aprovechar cuando te encuentres rodeado. Aunque aún no se ha mencionado mucho, es un hecho que la heroína contará con mejoras en su armamento; los rayos de plasma, la **Morph Ball** y el **Grapple Beam** sin duda estarán presentes. Hasta el momento, una de las incógnitas que aún no se han despejado, es la de la utilidad que tendrá el Wiimote en esta aventura, ya que al estar diseñado en 2D en su mayoría, resulta complicado pensar en su implementación en movimientos básicos como los disparos, sin embargo, para resolver pequeños acertijos sería fenomenal, de este modo la dinámica principal no se vería afectada en ningún momento, al mismo tiempo que se agregaría un extra bastante interesante.

Aunque no se ha confirmado, es casi un hecho que veremos varias secuencias Full Motion Video en la aventura.



Apunta a las estrellas

La fecha de salida de **Metroid: Other M** está prevista para el siguiente año, por lo que aún queda mucho tiempo para que los creativos de Nintendo y Team Ninja trabajen para ofrecernos uno de los mejores títulos en lo que va de la generación; esperemos que este proyecto no sea el único que nos vaya a brindar esta fusión, y que pronto estemos hablando de algunas exclusivas, pero por lo pronto, este nuevo desafío para **Samus** pinta para ser un referente del género en toda la industria.



Ilustración: Frank Cuevas

Entrevista con Yoshio Sakamoto

Gerente de grupo del departamento de Planeación y Desarrollo de Software de Nintendo Co., Ltd., Kyoto Japón

Esta es una breve reseña de él y su trabajo.

Por Toño Rodríguez y Pepe Sierra

Yoshio Sakamoto se graduó en la Universidad de las Artes de Osaka, Japón. Comenzó a trabajar en Nintendo en 1982; uno de los primeros proyectos fue colaborar en el diseño de juego y personajes de **Metroid** y **Kid Icarus**. Él es la figura central en la creación de la franquicia de **Metroid**, ha dirigido y supervisado casi todos los juegos de la serie. También ha trabajado como productor de juegos como **WarioWare: Twisted!** para Game Boy Advance; **Wario Ware: Touched!**, para Nintendo DS, y **Wario Ware: Smooth Moves**, para el Wii. Recientemente produjo **Rhythm Heaven**.

En 2002 recibió el premio "Juego portátil del año" por su trabajo en **Metroid Fusion**.

Club Nintendo: ¿Cómo se dio la unión de Team Ninja y Nintendo?

Yoshio Sakamoto: Esto comenzó hace tres años, fue en el 2006, cuando vi las características que mostraba el Wii; ahí decidí que quería hacer un juego de **Metroid** en este sistema, entonces comencé a trabajar en ideas y conceptos para esta nueva versión, pero también me di cuenta que había colaborado en desarrollos 2-D y versiones portátiles, por lo cual busqué a un socio para que nos ayudara con el desarrollo del juego.

CN: ¿Es el primer trabajo entre las dos compañías?

YS: Sí, es el primer trabajo que se hace. Me gustaría darles más detalles de esta unión. ¿Les parece?



CN: ¿Podemos esperar algún modo de jugo *online* en **Metroid Other M**?

YS: No, **Other M** no tendrá características de juego *online*. Una de nuestras principales metas en este juego es que la gente conozca quién es realmente **Samus** a través del juego y los cinemas. En el desarrollo nos hemos enfocado en crear contenido y darle al jugador una experiencia nueva, por lo que sentimos que vamos en la dirección correcta, por lo que el juego *online* no está contemplado. Cuando tengan la oportunidad de jugarlo entenderán mejor el mensaje que queremos dar.

CN: Adelante, por favor.

YS: Bueno, ya les comenté que comencé a planear esto en 2006, cuando pensé en buscar a un socio para que trabajara conmigo; no sólo deseaba que tuviera el conocimiento de cómo se hacen las cosas y del desarrollo en 3-D, sino que también entendiera mi concepto, así como su contribución en el proyecto desde su propia experiencia; así que fui muy afortunado en conocer a los miembros de Team Ninja. Me di cuenta que ellos podían entender y ver mi visión, incluso excediendo mis expectativas. En el trailer podemos ver "presentado por Project M", esto es el resultado de la unión de Nintendo y Team Ninja, porque nuestra idea no es tener a dos compañías juntas, sino crear un nuevo equipo que desarrolle el mejor juego.

CN: ¿Qué nos puedes decir acerca de la historia de este juego?

YS: No te puedo dar detalles de la historia en este momento, pero te comento que está separado de la serie Prime, es otra entidad. Te cuento también que **Metroid Other M** toma lugar entre **Super Metroid** y **Metroid Fusion**. El personaje de **Samus** se ha establecido ya como una mujer muy fuerte en el universo **Metroid**, pero quiero que se entienda que aquí habrá una historia detrás de ella, quién es como persona y los demás personajes, además de contar que la llevó a ser lo que ahora todos conocemos.

CN: Acerca del *gameplay*, ¿qué nos platicas? ¿Será como en **Prime**?

YS: Acerca del control no te puedo hablar mucho, pero una de las cosas que mi equipo y yo hemos tenido como prioridad en este desarrollo de **Other M**, es hacer el mejor juego para Wii, así que estamos buscando las mejores opciones de control y características para llevarlo a cabo, queremos tener la mejor interfaz también. El desarrollo progresa muy bien y estaremos dándoles un demo muy pronto.

CN: Para los que no jugaron antes un **Metroid**, jóvenes que apenas comienzan a jugar y que no conocen lo que hay dentro de esta serie, ¿es un juego atractivo para ellos?

YS: Nosotros nos anticipamos al hecho de que la gente que no ha jugado **Metroid**, tomará este juego, y con base en la historia que se va contando a través del juego mediante las imágenes, podrá ir recibiendo la información que necesita para que la historia le haga sentido, todo será muy natural. Incluso pensamos que si nunca lo han jugado, este título los envolverá de tal manera, que querrán conocer todo acerca de esta serie.

CN: ¿Cuánto tiempo de desarrollo tiene el juego y cuánto le falta?

YS: Comenzamos en el 2007 y como vieron en el trailer del juego, estará para el 2010, en total tres años de trabajo para **Metroid Other M**.







CN: ¿Será un equipo nuevo exclusivo para este juego?

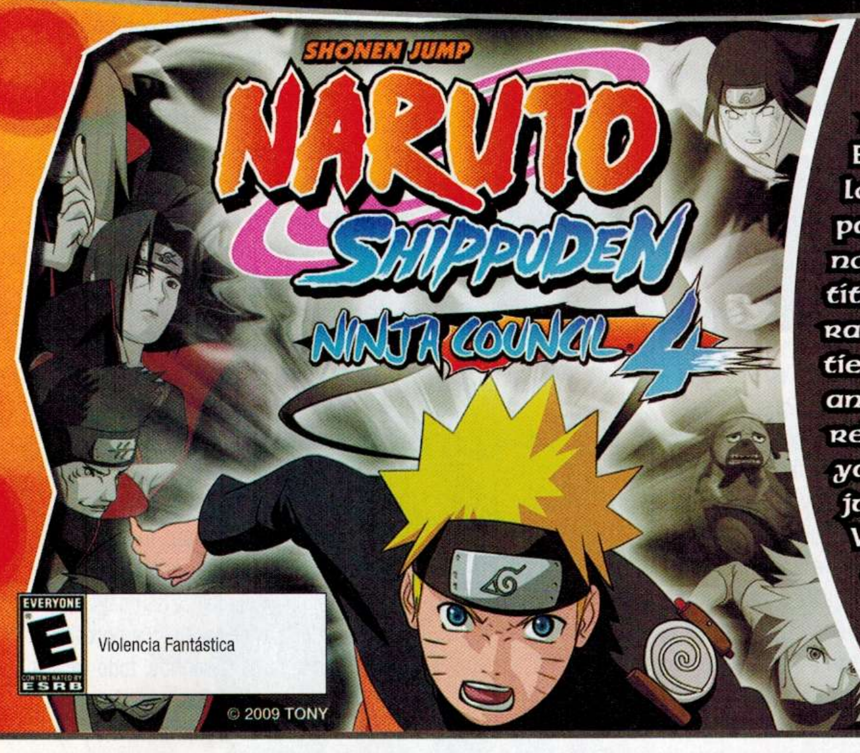
YS: Project M fue creado específicamente para el desarrollo de **Metroid Other M**, pero personalmente veo un gran potencial para poder trabajar en otros proyectos de la **Metroid**. En el video que mostramos pudieron ver excelentes gráficos del juego, les comento que hay una tercera pieza en el equipo de desarrollo de Proyect M, es una compañía llamada D-Rockets, ellos están encargados de contar la historia en los cinemas, no del *gameplay*. Así que esto es una combinación de Nintendo, Team Ninja y D-Rockets.

"**Metroid Other M** toma lugar entre **Super Metroid** y **Metroid Fusion**."

CN: ¿Cuál sería la principal diferencia entre desarrollar para Wii, a hacerlo para las consolas pasadas?

YS: Como desarrollador, cuando comencé el proyecto me pregunté qué es lo que quiero hacer, y qué quiero que el jugador experimente. Entonces tomé en cuenta que el Wii nos ofrece características que no podemos encontrar en otras consolas, así que en este caso, el *hardware* influye directamente en el sentido en el que nos acercamos al desarrollo.





Por al menos dos años les hemos venido informando en el Extra de la revista acerca de los juegos basados en la segunda parte de Naruto, la cual se conoce como Shippuden; excelentes títulos que se quedaron de manera exclusiva en Japón por mucho tiempo, pero tal y como se los anticipábamos, su popularidad ha rebasado fronteras, al grado que ya se encuentran disponibles dos juegos de esta serie para NDS y Wii en nuestro territorio, de los cuales precisamente les vamos a comentar, pero podemos anticiparles que ha valido la pena cada día de espera.

 GAMEPLAY 
 GRÁFICOS 
 VARIEDAD 
 DIFICULTAD 
 REPLAY VALUE 
 RANKING CN  8.5

Tu camino de ninja apenas está comenzando, ¡prepárate para afrontarlo!





El tiempo nunca detiene su marcha

Al terminar la primera temporada de la serie, fuimos testigos de una de las peleas más emotivas y dramáticas en la historia del anime, nos referimos a la que tuvieron **Naruto** y **Sasuke**, en la que por azares del destino pierde **Naruto** en el último segundo; en ese momento apareció un misterioso personaje que vestía una túnica negra con algunas nubes rojas, y observó cada detalle del enfrentamiento, ¿Para qué?, pues este misterio es el que se nos revelará por completo en **Shippuden**.

El extraño ser de la túnica resulta ser miembro de una organización conocida como Akatsuki, la cual tiene como objetivo reunir a todos los Jinchurikis (demonios que habitan en el interior de ciertos guerreros), para así tener control total de todas las guerras en el mundo. Después de analizar por mucho tiempo sus objetivos (recordemos que **Naruto** lleva dentro el **Zorro** de nueve colas), deciden que el blanco perfecto es **Gaara**, actual **Kazekage** de la aldea de la arena. Para tal misión deciden enviar a dos de sus miembros más importantes, **Deidara** y **Sasori**, siendo el primero quien después de una gran batalla, logra vencer y secuestrar a **Gaara**.





Es justo en este punto cuando ambos juegos comienzan su argumento, la noticia del secuestro del **Kazekage** ha llegado hasta **Konoha**, y obviamente que **Tsunade** no se iba a quedar cruzada de brazos, por lo que de inmediato manda al equipo **Kakashi** a que investiguen el paradero de su amigo y lo rescaten a toda costa, lo cual no será una labor sencilla de realizar; los **Akatsuki** no son ninjas normales, sus técnicas pueden dejar fuera de combate a cualquier persona.



PARA SATISFACER A LOS FANS DE LA SERIE, LOS PROGRAMADORES COMBINARON ACCIÓN CON PELEA.

Una historia, dos diferentes perspectivas

Comencemos por ver lo que nos ofrece la versión de Nintendo DS. La perspectiva será la tradicional para juegos de acción, en 2D; deberemos avanzar a lo largo de varios niveles con centenares de enemigos que intentarán impedirnos el paso. Lo divertido de esto es que, dependiendo tu progreso, tus habilidades irán mejorando, lo que te permitirá realizar combos más largos y efectivos, vitales para las peleas finales.

El uso de la pantalla táctil la mayoría del tiempo será la de mostrar un radar, que te indicará tu ubicación en todo momento; quizá parezca algo sencillo, pero por la estructura de los niveles te ayudará demasiado; además, en ciertos momentos será necesario que con el *Stylus* sigas ciertas secuencias para ejecutar algunos jutsus.





Contrario a lo que dictan las reglas de este estilo, no vas a tener a un mismo personaje todo el tiempo, no, sino que de acuerdo con la parte de la historia en la que te encuentres, el protagonista variará, puede ser **Naruto, Kakashi, Sakura, Rock Lee** o incluso **Jiraiya.** Todos conservan sus técnicas clásicas de la serie de animación, aunque como debes imaginar, no podrás usarlas en cualquier momento, deberás esperar a que sea necesario para librar una batalla.





Para darle variedad a las misiones, en ciertos momentos el estilo cambiará, y deberás enfrentar a tus rivales como si fuera un juego de pelea, con barra de vitalidad incluida; no esperes un nivel de complejidad como en **The King of Fighters**, se trata simplemente de una variante divertida.

LOS MISTERIOS DE LA ALDEA DE LA HOJA

Conoce algunos detalles de esta aldea

1. Se dice que el personaje favorito de Kishimoto (creador de la serie) es **Sasuke**, lo que explicaría la manera tan clara en la cual durante varios capítulos "roba" a **Naruto** el rol protagónico.
2. El manga acaba de cumplir 10 años en Japón, pero aún está lejos de tener un final, por lo que tendremos anime para rato.
3. Se rumora que el Manga titulado **Kakashi Gaiden** tendrá adaptación a anime en los próximos meses.
4. Contrario al manga, el anime presenta capítulos de "relleno", que no tienen nada que ver con la historia original, lo que ha representado una baja significativa en el número de fans de **Naruto**.



TU CAMINO DE NINJA APENAS ESTÁ COMENZANDO, ¡PREPÁRATE PARA AFRONTARLO!

Cada combate te acerca más a tu destino

El desarrollo en **Clash of Ninja Revolution 3** no cambia, sigue el mismo hilo que **Ninja Council**, pero obviamente la gran diferencia está en el modo de juego; en la versión de Wii estamos ante uno de los mejores juegos de pelea que han aparecido en la generación. La mecánica sigue siendo la misma, se usan movimientos del Wiimote para marcar cada uno de los golpes, lo cual a diferencia de otros títulos como **Soul Calibur Legends** por ejemplo, se realiza de manera muy intuitiva, nos atreveríamos a decir que responde mejor que si se empleara un mando de Nintendo GameCube.





En total serán más de 30 personajes los que podremos elegir, pero destacaríamos a **Gaara**, **Sasuke** (adulto), **Kakashi**, **Deidara** y **Sasori**, siendo este último una verdadera máquina de guerra. Las modalidades con las que contaremos serán las clásicas, modo de historia y versus, pero además, se ha agregado una exclusiva que ni en Japón se tiene, sí, has acertado, por primera vez en la saga podrás pelear con otros jugadores de todo el mundo mediante una conexión Wi-Fi.

Aunque conserve la esencia de sus antecesores, se han pulido detalles respecto a la movilidad que te permiten realizar mejores jugadas y para muestra te podemos mencionar que ahora podrás incluir los jutsus sin importar que tu rival se encuentre en el aire. Pasando a los gráficos, podemos decirte que son soberbios, cada escena es una calca de lo visto en la animación, en ese aspecto el juego ha representado una verdadera evolución.

La verdadera fuerza de un ninja está en sus amigos

En definitiva, esta saga está debutando con el pie derecho en América; las dos propuestas de Tomy para que conozcamos la historia de **Naruto Shippuden** son extraordinarias, en especial el título de Wii, que sigue demostrando el porqué se encuentra dentro de los juegos más vendidos en Japón. Esperamos que este tipo de acciones se vean con mayor frecuencia de ahora en adelante, sería sensacional ver juegos como **Death Note** o **Haruhi Suzumiya** en nuestro continente.

LOS MIEMBROS DE AKATSUKI

Itachi Uchiha:
Es uno de los miembros más poderosos de la organización. Durante su juventud perteneció al clan **Uchiha de Konoha**, pero debido a que estaba obstinado en demostrar su superioridad, eliminó a todos los integrantes de su familia, consiguiendo así su técnica más eficaz, el **Magenkyou Sharingan**.

Kisame Hoshigaki:
De todos los miembros de **Akatsuki**, **Kisame** es el que puede acumular más chakra, lo que lo vuelve un rival de cuidado; sus ataques están basados en el elemento agua, pero aun así utiliza una espada gigante que tiene la particularidad de no dejarse empuñar por nadie excepto **Kisame**.

Los expertos comentan

Master

Por fin, después de mucho tiempo, la saga **Shippuden** llega a América; el juego de NDS es bueno, ideal para las personas que gustan de la acción constante; lo único que le faltó fue una buena modalidad de pelea. Pasando a la versión de Wii, debo decir que ya conocía el juego, tuve la oportunidad de jugarlo hace poco más de un año en su versión japonesa, se mantiene el mismo estilo dinámico que hace de los combates un deleite, pero si algo debo destacar es la exclusiva opción para jugar vía Wi-Fi. No es necesario que los recomiende, simplemente son dos títulos extraordinarios.



Crow

Volvemos a la misma fórmula para **Naruto**; mientras que la edición de Wii se enfoca en las peleas que tanto gustan a los fans, en el Nintendo DS retoma la aventura, que si bien no está del todo mal, sí repite la calidad gráfica que honestamente pareciera de Game Boy Advance; ese es quizá uno de los puntos importantes que le baja entusiasmo al juego, pues nos encantaría que la gente de Tommy y D3 se pusiera las pilas para ofrecernos un título de peleas convincente también para el portátil de Nintendo.



Panteón

Por fin, después de una larguísima espera, ¡ha llegado el nuevo **Clash of Ninja**! La verdad cuando salió no tenía dinero para comprarlo, así que sin más indecisiones, vendí mi **Chrono Trigger** de SNES, mi **Dragon Ball Z Hyper Dimension** de SF y mi colección de juegos de **Godzilla** para poder comprarme esta increíble joya... Para quienes el sarcasmo no es lo suyo, simplemente estoy indignado por las ya incontables secuelas de este juego que es exactamente igual a todos los anteriores, pero ahora con un cinema de Intro distinto para crear la ilusión de que es algo nuevo. No lo recomiendo ni para los fans... deveras.





¡Ven al paraíso de la acción y la diversión donde toda la familia puede disfrutar!



Utiliza el nuevo accesorio **Wii Motion Plus™** que te brinda mayor precisión en tus movimientos.

¡Incluído con este juego!

Visítenos en: www.WiiSportsResort.com/es

¡Incluye una docena de juegos y actividades deportivas para ti!



Moto acuática



Espada



Frisbee®



Tiro con arco



Bolos



Ciclismo



Basquetbol



Piragüismo



Golf



Deportes aéreos



Tenis de mesa



Wakeboard







En Wii hemos vivido diferentes experiencias practicando (literalmente) el famoso deporte blanco, el Tennis, pero creemos nunca de una manera tan real como en EA Sports Grand Slam Tennis, título que apoyado en el Wii MotionPlus, nos brinda un sin fin de posibilidades que antes nos hubieran parecido un simple sueño, lo que aderezado con una enorme cantidad de detalles como la incursión de jugadores profesionales, coloca a este juego en la cima del género.



ADICCIÓN


GRÁFICOS


VARIEDAD


DIFICULTAD


MULTIPLAYER

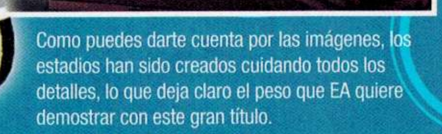



CONQUISTAR LOS TORNEOS MÁS IMPORTANTES DE TENIS DEL MUNDO NO ES UNA LABOR SENCILLA, ESTÁ DESTINADA SÓLO PARA LOS MEJORES... ¿CREES PODER CONSEGUIRLO?

La evolución toma su curso

Todos quedamos sorprendidos con el *gameplay* que diseñó Nintendo para su versión de tenis dentro de **Wii Sports**, sin embargo, con el paso del tiempo notamos algunos detalles que limitaban el accionar dentro de los partidos, por ejemplo, era imposible mandar la pelota en línea recta a menos que se tratara de un remate, de otra manera siempre se respondía de forma cruzada aunque así no lo quisiéramos. Por lo anterior, aunque la experiencia era bastante divertida, todo el medio sabía que podía ser mejor, y el primero en demostrarlo ha sido Electronic Arts.




Como puedes darte cuenta por las imágenes, los estadios han sido creados cuidando todos los detalles, lo que deja claro el peso que EA quiere demostrar con este gran título.


checa más JUGADORES
Página 68

Compañía: **Electronic Arts**
Desarrollador: **EA Canada**
Categoría: **Deportes**

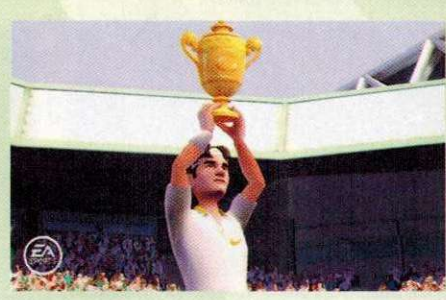
1-4

Comparte el rectángulo verde con los mejores

Conocemos el estilo con el que Electronic Arts desarrolla sus proyectos, no le gusta guardarse nada, siempre incorpora todo lo que tiene en mente con la intención de que su oferta se convierta en la mejor del mercado, lo cual se aprecia en todos los aspectos que definen a **Grand Slam Tennis**, comenzando por los jugadores que harán acto de presencia en la plantilla. Olvídate de controlar a personajes con nombres y características físicas alteradas, ahora podrás disponer de las estrellas más grandes de este deporte.

Para que te des una idea de lo que te espera con este juego, te daremos algunos nombres de los participantes: Maria Sharapova, Rafael Nadal, Henin, Roger Federer, Ana Ivanovic, Andy Murray, Boris Becker y las hermanas Williams; además, por si eso fuera poco, se ha incluido a uno de los máximos ganadores de torneos Grand Slam de todos los tiempos, nos referimos a John McEnroe, lo que será todo un deleite para los seguidores de este astro estadounidense que dominara con autoridad la década de los años 80.

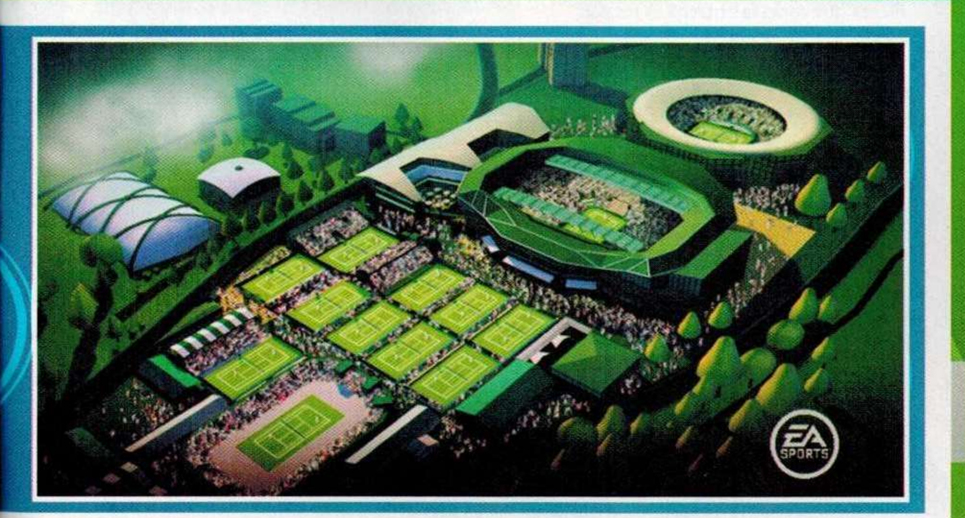
Los movimientos de cada personaje han sido realizados teniendo en mente su estilo de juego, de modo que deberás conocerlos a todos para saber cuál es el que se acopla mejor a tu estilo; algunos son mejores para jugar cerca de la red y otros lo hacen mejor pegados a la línea. Con todo esto Electronic Arts ha logrado algo que parecía lejano, y que en sus mejores días consiguiera la franquicia de Sega, **Virtua Tennis:** hacer atractivo el juego para todo el público; no importando el conocimiento que se tenga acerca del deporte, lo importante es tomar el Wiimote y dejarse llevar por la excelente mecánica del título.







Todas las animaciones de los jugadores son idénticas a las que realizan sus contrapartes en la vida real.



Los rebotes de la pelota

Interesantes datos del deporte blanco

1 En el mundo existen varios torneos que se realizan cada año, pero solamente cuatro son considerados de Grand Slam, los cuales son Abierto de Australia, Roland Garros, Wimbledon y el US Open.

2 Algunos jugadores que han logrado ganar los cuatro torneos de manera consecutiva han sido Rod Laver (en dos ocasiones), Don Budge y Steffi Graf.

3 El máximo ganador en la historia de los Grand Slam, ha sido el suizo Roger Federer, quien ha demostrado su gran nivel en 15 ocasiones.

4 A diferencia de otros deportes, los puntos en el tenis se cuentan de la siguiente manera: 15, 30, 40 y 45; en caso de que ambos jugadores se ubiquen con 40 unidades, jugarán un punto extra antes de intentar llegar a los 45, a esto se le conoce como "tomar ventaja".

5 Existen tres diferentes tipos de cancha para jugar tenis; pasto natural, arcilla o bien sintética, cada una afecta de manera distinta los botes de la pelota, por lo que no todos los jugadores se desempeñan bien en algunas superficies.



Serena Williams
Ha ganado más de 20 torneos Grand Slam

Un estilo diferente

Ofertas creativas de Nintendo

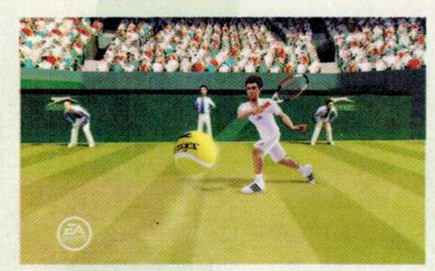
*Nintendo siempre se ha encargado de mostrarnos diferentes maneras de jugar nuestros títulos favoritos, y en el tenis no hay excepción. Dentro del excelente **Wario Ware Twisted!** que apareció para Game Boy Advance en el 2005, se incluyó un microjuego en el cual controlamos a un tenista girando nuestra consola, no dura mucho, tan sólo un par de devoluciones, pero es muestra clara de la creatividad de la Gran N.

No podemos dejar de mencionar la serie de **Mario Tennis,** que desde los tiempos del Nintendo 64 nos ha brindado horas de diversión, gracias sobre todo a que han modificado un poco las reglas del deporte para volverlo mucho más divertido y ágil. Actualmente está disponible un remake de la versión de Nintendo GameCube que utiliza todas las ventajas que nos brindan el Wiimote y el Nunchuk.



¿Cuál es la mejor manera de jugar Grand Slam Tennis?

Como te comentamos al inicio del artículo, para que los movimientos al jugar resultaran reales, se han utilizado las ventajas del Wii MotionPlus, sin embargo, a diferencia de otros títulos como **Wii Sport Resort** o el futuro **Red Steel 2,** incluye una modalidad para que puedas participar en los torneos aunque no cuentes con el nuevo aditamento, lo cual es una idea extraordinaria de EA; sí, se pierde en jugabilidad, pero no se limita al jugador, lo cual es de aplaudirse en estos tiempos.









Los movimientos del Wiimote son interpretados de manera perfecta por el título, incluso sin tener el Wii MotionPlus, lo que es una clara muestra del gran trabajo de Electronic Arts.

Si no utilizas Wii MotionPlus, la acción no se limitará a agitar tu control cada vez que la pelota llegue hacia ti, ya que se va a respetar la fuerza con que realices el movimiento; el problema viene al indicar una dirección, ya que por lo regular la bola se queda siempre a la mitad de camino, es decir, si quieres mandarla al límite del lado izquierdo, lo más probable es que sólo llegue a la mitad del área de saque. Para evitar lo anterior, te recomendamos que tus devoluciones sean siempre a contrapié, así, además de que tu oponente no lo esperaría, la fuerza que toma la entrega es mayor.





jugadores GRAND SLAM TENNIS WII

Conoce los logros más importantes de todas las estrellas que podrás elegir en este excelente juego de Tennis, de este modo tendrás una mejor idea de a quien vas a usar o enfrentar.

Boris Becker
Ganador de los Juegos Olímpicos en 1992.



Pete Sampras
Acumuló 14 trofeos de Grand Slam.





Roger Federer
Ha ganado los cuatro torneos Grand Slam.



Ahora bien, todo cambia cuando colocas un Wii MotionPlus en tu control. Debemos definir esta experiencia como extraordinaria, el nuevo periférico detecta no sólo la fuerza y orientación de tus golpes a la pelota, sino que también lo hace con tu ubicación dentro del famosas "dejaditas" o "globitos" ya no serán ningún problema, bastará con que marques el movimiento exactamente igual que si tuvieras la raqueta en tu mano para conseguirlas, lo que permite que el abanico de jugadas que puedas emplear en cada situación sea sumamente amplio.



Nada se compara con la victoria

La dificultad en **Grand Slam Tennis** es uno de los puntos fuertes del juego, ya que verdaderamente tienes que derramar muchas gotas de sudor antes de poder superar a tus rivales, pero no creas que se trata de oponentes invencibles que llegan a las bolas más complicadas originando que el juego se vuelva aburrido o tedioso, al contrario, es bastante agradable el reto que proponen, al grado de que al ganar un partido, festejarás como si se tratara de una final. Pasando a las partidas Wi-Fi, se realizan a buen ritmo, nunca tendrás problemas de conexión a pesar de todos los datos que se están manejando, lo que nos deja claro que EA ha logrado un gran entendimiento de la consola, lo cual se ha visto desde **FIFA 09**.

Punto para partido

Hace algunas años hubiéramos pensado que la intención de Electronic Arts al lanzar este juego era simplemente cubrir un nuevo sector en el mercado, sin embargo, ahora que hemos podido jugarlo a fondo, no podemos hacer otra cosa más que reconocer su trabajo, ya que han logrado uno de los mejores juegos deportivos en lo que va de la generación, al mismo nivel de **Pro Evolution Soccer 09** para Wii. No puedes dejarlo pasar, no te arrepentirás jamás; si nunca has tenido contacto con el tenis, esta es la oportunidad que habías esperado.





Los expertos comentan



Master

Honor a quien honor merece, EA **Grand Slam Tennis** es una obra perfecta, lleva a este deporte a un peldaño exclusivo, donde hasta ahora, ningún otro título del género puede hacerle frente. El uso de Wii MotionPlus fue una gran idea, al igual que ocurriera con **Tiger Woods**; logra un nivel de realismo que no podrás encontrar en otra consola que no sea Wii. Falta ver lo que hará Sega con **Virtua Tennis 2009**, pero desde mi punto de vista, EA ha puesto un gran obstáculo a la compañía del erizo azul para que pueda volver a tomar el primer lugar.



Crow

Como siempre, Electronic Arts nos deja ver su talento en la creación de juegos de deportes, en esta ocasión con el tenis en **Grand Slam** para Wii. Lo importante es que se trata de uno de los primeros títulos en ser compatible con el **Wii MotionPlus** para volver más precisos los movimientos de tu jugador, aunque también podrás jugar sin este accesorio, pero la movilidad no será tan realista. Tenistas, nombres y demás cualidades propias de la marca estarán disponibles de forma oficial.

Panteón

Juegos de tenis hay muchos, pero la diferencia la hace la forma de jugarlos. Gracias a las características y bondades del control del Wii, puedes tener una experiencia más interactiva que con solamente un control convencional. Desde la salida de **Wii Sports** supimos que los licenciatarios iban a tomar este sencillo, pero divertido concepto para crear nuevas y mejores opciones para los jugadores, y para muestra, un botón. **EA Grand Slam Tennis** no solamente es entretenido, sino que ha mejorado bastante la forma en la que disfrutamos de este deporte como en ningún otro juego anterior.

SECCIÓN ESPECIAL

ANTROPO-MORFISMO

Desde tiempos remotos, la humanidad ha empleado diversos modos de expresar lo que su mente percibe, imagina y deduce; desde su misma sapiencia, hasta el mundo que lo rodea. Una de las formas que lo ayudan a exteriorizar sus sentimientos, modos de vida y enseñanzas, es la atribución de características humanas a criaturas, seres, estados de la materia, objetos, plantas, conceptos e inclusive a los fenómenos más allá de lo natural; a esto se le llama antropomorfismo, y es justo el tema que trataremos en esta ocasión.

Variedad sin límites

Los sujetos de antropomorfismo comúnmente incluyen animales y plantas, quienes se comportan como personas y tienen motivaciones humanas; además de ser capaces de razonar y conversar fluidamente. Algunas fuerzas de la naturaleza como el viento, por ejemplo, también son ilustradas como entidades pensantes que pueden tomar sus propias decisiones y afectar directa o indirectamente a otros seres o su entorno. Este fenómeno también incluye objetos normalmente inanimados que cobran vida por una u otra razón, o simplemente tienen una conciencia que no puede ser notada a simple vista por los humanos, como es el caso de la cinta –y los videojuegos- **Toy Story**.

Orígenes

El antropomorfismo es un concepto sumamente común en la literatura desde tiempos antiguos, y se asocia con el arte de los cuentos y novelas principalmente. Casi todas las culturas poseen una sólida tradición de fábulas con animales antropomórficos que son representados con específicos tipos de comportamiento humano. En estas narraciones se trata de crear una conciencia en los lectores al mostrar una enseñanza aprendida por el personaje antropomórfico al superar o reconocer sus propias fallas de carácter humano; cosa que en ocasiones es muy compleja, mientras que en otras, la moraleja es algo mucho más simple de entender.

Antigüedad y creencias

Esopo, un griego notable, escribió una gran colección de cuentos cortos en los que se hace uso extensivo del antropomorfismo, en donde las enseñanzas morales son impartidas por y para animales, plantas, e inclusive el mismo estado del tiempo. En muchas culturas, los dioses, semidioses y otros seres son antropomórficos; podemos mencionar muchísimos ejemplos sin terminar como lo son el mítico **Minotauro**, de Grecia; **Ganesh**, la deidad elefante de la India, y otros más.

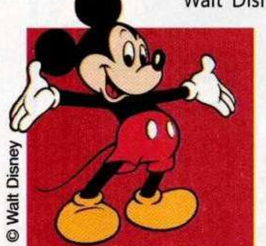
Antropomorfismo involuntario

En la ficción y en ciertas leyendas y mitos, existen personas que llegan a convertirse en seres antropomórficos por maldiciones, enfermedades o por efectos mágicos. Un ejemplo claro son los licántropos, quienes son humanos que se transforman en hombres-lobo y son representados como grandes y feroces lobos con características humanas. En el ámbito que nos concierne más, los videojuegos, hemos visto muchos licántropos, al igual que humanos que se transforman en otro tipo de entidades como tigres, osos y otros más. El gran clásico de Arcadia, **Altered Beast**, es uno de los más representativos ejemplos, pues después de que alcanzas cierto nivel de poder, te conviertes en bestias antropomórficas que varían desde gárgolas, hasta lobos.



¿No te habías dado cuenta?

El antropomorfismo es tan común en nuestros días, que es virtualmente imposible que no hayas visto un personaje de esta corriente, sólo que de seguro no sabías cómo denominarlo. Los ejemplos son incontables, desde el ícono de Walt Disney, **MickeyMouse** y su enemigo, el gato **Pete**, hasta el comepiedras de **Never Ending Story**. En las caricaturas es muy común ver este tipo de personajes como los famosos **Thundercats** y el mismísimo gato de callejón favorito de las multitudes, **Don Gato**. Como podrás darte cuenta, el bien o el mal no son condicionantes para que un personaje sea antropomórfico. Últimamente, el cine también ha explotado más esta tendencia lanzando películas de perros, hámsters, osos, palomas, etc.



¿Robot o androide?

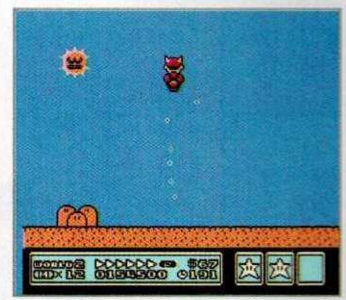
Es muy común referirse a **Mega Man** como un robot -cosa que es cierta-, pero es más apropiado denominarlo androide; el porqué es la diferencia que se marca por el antropomorfismo, es que un robot es una máquina que realiza una función, ya sea automáticamente o controlada por alguien; en contraste, los androides son robots que tienen la capacidad de emular las características humanas, tanto en apariencia, como en comportamiento.



Elementos y cosas



A pesar de que en los animales y las plantas es muy común ver esta corriente, también hay otros ejemplos en donde podemos contar cosas y elementos naturales con características humanas. Los personajes que habitan el castillo en **Beauty and the Beast**, de Disney, son un buen ejemplo; el sol también ha sido inclusive mostrado con personalidades y tendencias muy específicas del ser humano; ¿o no crees que la maldad del sol de **Super Mario Bros. 3** es innegable? ¡Hasta la cara enojada tiene cuando te empieza a perseguir! Como verás, no solamente el antropomorfismo es obligatorio de los animales, cualquier cosa u objeto que tenga conciencia o detalles humanos, puede entrar en el concepto.



El antropomorfismo en los videojuegos

Ahora veremos algunos ejemplos de personajes pertenecientes a este tipo en el mundo del entretenimiento electrónico; por razones obvias, no podemos incluir tantos, pero es para darte una idea de a qué nos referimos. Muchos de ellos no son únicos, sino que forman parte de una raza entera de seres antropomórficos.

Earthworm Jim

He aquí un ejemplo de que no solamente tienen que ser mamíferos o plantas; también las lombrices pueden llegar a ser tan parecidas a las personas. Claro está que **Jim** necesita su traje para tener la apariencia, pero lo que más le da el toque humanoide es su capacidad de raciocinio.



Battletoads

Los poderosos sapos que tanto nos hicieron sufrir en el NES, GB, Arcadia y SNES son un claro ejemplo, pues además de tener la apariencia, poseen personalidad y otras características de los humanos.





Bowser

El rey de los **Koopas** no solamente parece un humano, ¡sino más bien todo un villano! Aquí tenemos una muestra de que la bondad o la maldad también son condicionantes para el antropomorfismo, pues son características enteramente humanas.



Sonic the Hedgehog

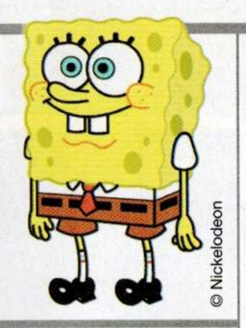
El ícono de Sega, al igual que sus amigos y enemigos poseen varios elementos humanos, desde su morfología, hasta que cada uno tiene sentimientos y motivaciones, al igual que fortalezas y debilidades. Este es un buen ejemplo de series donde los seres antropomórficos son cosa cotidiana, pues hay de todo tipo de personajes de varias especies, los cuales tienen cualidades y fallas humanas.



© Sega

SpongeBob SquarePants

Como mencionamos en un principio, no solamente los animales tienen la capacidad de tener características del homo-sapiens; en este ejemplo tenemos una esponja de mar que no sólo goza de virtudes de las personas, sino también de sus defectos como la torpeza, ingenuidad y su responsabilidad para con el trabajo.



© Nickelodeon

Teenage Mutant Ninja Turtles

Las famosas tortugas, además de saber artes marciales, merecen ser nombradas por el origen de su estado antropomórfico, pues aquí se debe a la mutación genética ocasionada por el retromutágeno al que fueron expuestas y que les dio no sólo la forma de humanos, sino también el intelecto.









Princess Tomato

En el videojuego **Princess Tomato in the Salad Kingdom**, los personajes son vegetales en su mayoría; cada uno tiene personalidad, valores y demás características humanas. Nuevamente, no sólo hablamos de bestias, insectos y objetos; sino también cualquier elemento que presente detalles enteramente de las personas.

Fox McCloud

¿Cómo podríamos hablar de seres antropomórficos sin nombrar a este zorro del espacio y todos los personajes de esta saga tan reconocida? Es obvio que este personaje es un canino erguido, pero lo que queremos hacer notar son sus valores como la valentía y bondad… claro que también tiene una característica muy humana: ¡trabaja por dinero!

© Nintendo

Ahora ya sabes reconocer qué son los personajes antropomórficos. Te recomendamos nunca quedarte con dudas y siempre investigar más allá de sólo jugar un videojuego o ver una película; el conocimiento nos hace libres, así que trata de expandir más tu visión y aprender lo que puedas para saber siempre un poco más sobre cualquier tema. Si tienes alguna idea que desees que tratemos y que esté relacionada con el maravilloso mundo de los videojuegos, no tengas pena y envíanosla por correo ordinario o por e-mail a nuestras direcciones. ¡Hasta el próximo número!

CN profile
Jango Fett


© 2002 LucasArts

EL cazarrecompensas

En todo el universo hay muchos cazarrecompensas, pero indudablemente ninguno tiene los mismos atributos que el legendario **Jango Fett**. Él es uno de los personajes más conocidos de la saga intergaláctica conocida como **Star Wars**, y ha tenido diversas asignaciones durante toda su vida. Originalmente fue uno de los mejores guerreros de una élite conocida como Mandalorian, pero después de que los Jedi acabaron con ellos, **Jango** se lanzó como caza-recompensas independiente. Gracias a su modificada armadura Mandalorian, es uno de los pocos personajes que, sin usar la Fuerza, han podido aniquilar a varios Jedi. Por obvias razones, nunca se ha aliado con esta orden, pero eso no significa que sea malo, simplemente es un guerrero neutral tratando de ganarse la vida.

Star Wars: Bounty Hunter

Debido a su amplia gama de arsenal y posibilidades, además de su interesante historia, **Jango** tuvo su juego protagónico en el Nintendo GameCube, en el cual puedes controlarlo con un *gameplay* increíble a través de numerosos y gigantescos escenarios en donde no sólo hay que cumplir los objetivos, sino también ir capturando a aquellos personajes con precio en sus cabezas. Este título se sitúa cronológicamente antes del *Episodio II*, y narra varios eventos importantes como el porqué **Jango** se ganó el honor de ser el modelo para los clones y cómo nació su "hijo" clonado, **Boba Fett**.

Jango y Boba

Como parte de su recompensa, **Jango** pidió un clon suyo totalmente sin alteraciones al que llamó **Boba**; ambos vivieron en el sistema Kamino hasta que **Obi-Wan** investigó el intento de homicidio de la senadora **Padme Amidala**. **Boba** fue entrenado en las artes de los Mandalorian por **Jango**, y al ser éste decapitado por el Jedi **Mace Windu**, **Boba** se lanzó en su carrera de cazarrecompensas, convirtiéndose en uno de los más temidos de la galaxia, al igual que su progenitor. Curiosamente, **Boba** se distinguió de su padre, pues él basa más su estilo en la emboscada y aventajar a sus oponentes, mientras que **Jango** confía más en su fortaleza física y el ataque directo; claro, sin dejar que el factor sorpresa sea su carta de presentación.



El legado de Jango

Además de dar vida al gran **Boba Fett**, **Jango** es una pieza importante en el universo de **Star Wars**, pues tanto él como su hijo han cuidado la espalda de personalidades como el **Conde Dooku** y **Palpatine**. Por otra parte, la creación de sus clones ayudó indirectamente al auge del Imperio Galáctico del **Emperor Palpatine**, pues después de los eventos de **Clone Wars**, fueron convertidos en los notorios **Storm Troopers**.

Jango Fett es uno de los personajes que, a pesar de no aparecer en toda la serie de películas o en tantos juegos, se convirtió en un favorito de los fans por su coraje, valentía y habilidades; además de que su historia como guerrero Mandalorian, cazarrecompensas, guardaespaldas e inclusive padre es notable; ¿quién sino él, podría enfrentarse y vencer a un Jedi sin usar la fuerza? Recuerda que también es uno de los personajes disponibles en todas las entregas de **Lego Star Wars**.

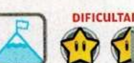
Las Tortugas Ninja han estado en una constante evolución desde que comenzara la generación pasada; las hemos visto en varios rubros, pero aún no terminan de adaptarse a las nuevas tendencias del mercado, situación que esperamos pueda revertirse ahora de la mano de Ubisoft, compañía que sabe de la responsabilidad que tiene con esta franquicia, y que esperan colocarla de nuevo en el lugar que merece mediante **Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up**, un título de pelea exclusivo para Wii.




GAMEPLAY


GRÁFICOS


VARIEDAD


DIFICULTAD


REPLAY VALUE

RANKING CN

8.0

¿Qué Tortuga es la más fuerte? ¡No hay mejor manera de descubrirlo que una pelea campal!

Fuera de las alcantarillas

El primer trabajo de Ubisoft con estos personajes tuvo bastantes críticas, ya que el sistema de control era complicado, además de que en muchos aspectos era una copia de **Prince of Persia**, lo que generó un gran descontento entre los seguidores, que exigían la acción de las versiones de Super Nintendo, que hasta ahora son las mejores adaptaciones a videojuego que se recuerden de las **Tortugas Ninja**. Por tal motivo, los desarrolladores desean potenciar el espíritu de la serie con **Smash Up**, que los jugadores se olviden de largas secuencias de botones para simplemente disfrutar golpeando a otros personajes.






Uno de los personajes que más ha evolucionado con el paso de los años es sin duda **Abril**, que de ser una reportera temerosa, ahora se ha convertido en toda una guerrera.

Compañía: **Ubisoft**
Desarrollador: **Ubisoft**
Categoría: **Peleas**

1-4

La plantilla de personajes es bastante amplia, podrás elegir de entre **Donatello, Rafael, Miguel Ángel, Leonardo, Destructor** o incluso el carismático **Casey Jones**, todos con estilos y armas diferentes; esto es algo que debemos reconocer, ya que considerando lo parecido de los peleadores, hubiera sido muy fácil para los programadores que todos compartieran movimientos. Dentro de las opciones de juego, se incluye un modo para un jugador, en el que como es costumbre, deberá derrotar al resto de participantes para demostrar su talento, sin embargo, el punto fuerte del juego es su *multiplayer*.


Este tipo de movimientos son perfectos para evadir o contrarrestar los ataques aéreos.

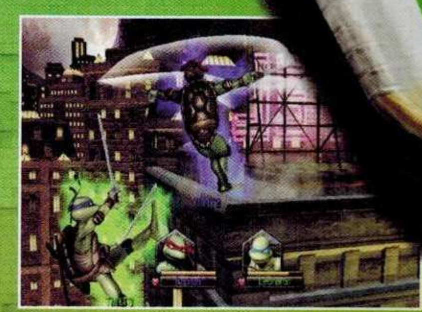
Todos contra... el que se deje

Hasta cuatro personas pueden competir en intensos combates al mismo tiempo, ya sea en una misma consola o a través del servicio Wi-Fi de Nintendo, donde debemos decir que no se sufre en ningún momento de Lag, al contrario, toda la acción se realiza de manera fluida, lo cual es fundamental para un título con un *gameplay* tan dinámico como éste, pero bueno, ahora pasemos a revisar los aspectos jugables.

El juego es una especie de "calca" de **Super Smash Bros. Brawl** de Nintendo, lo cual no es para sorprenderse si tomamos en cuenta que fue desarrollado por buena parte del equipo que realizara el título más esperado para Wii. Los ataques se seguirán dividiendo en especiales y de contacto, siendo estos últimos los que permitirán crear combos devastadores, pero debes tomar en cuenta un detalle muy importante: no existen secuencias establecidas como en otros títulos del género, cada golpe que quieras encadenar debe ser improvisado, ya que existen factores como la estructura el escenario que pueden interferir en tu combinación.

EL objetivo principal es sacar a todos tus enemigos del stage donde se encuentren, los cuales son verdaderamente enormes, lo que te permitirá escapar y colocarte en una posición segura cuando lo requieras; por otro lado, contienen elementos destructibles que agregarán un toque de estrategia muy interesante, ya que puedes arrojar a tus oponentes hacia esas áreas en el momento correcto para que sufran un daño extra o terminen fuera de la plataforma.





A pesar de contar con un modo de historia bastante interesante, la mejor cualidad del título es la que te permite enfrentarte con hasta tres más de tus amigos, ahí si que los duelos son emocionantes.

Gracias al universo tan grande que conforma esta serie, no fue problema seleccionar a los personajes.

DETRÁS DEL CAPARAZÓN

Conoce algunos detalles de estos ninjas

1. El nombre de las Tortugas Ninja fue tomado de algunos de los artistas más importantes de la época renacentista, Rafael Sanzio, Michelangelo Buonarroti, Donato di Betto y Leonardo da Vinci.
2. Su presentación al mundo se dio en 1984 dentro de un comic, el cual tuvo un éxito instantáneo.
3. La primera cinta de estos héroes se estrenó en los cines en 1990; a pesar de lo que muchas personas pensaron, fue filmada con actores reales, dejando de lado la animación, lo que le permitió llegar a una audiencia mayor, además de que manejaron una trama mucho más madura que la acostumbrada, teniendo como personaje central a Rafael.
4. En los videojuegos tuvieron su debut en 1989, mediante un título de Arcadia al estilo de **Final Fight,** que posteriormente fuera adaptado al NES bajo el nombre de **TMTN II: The Arcade Game**, que es considerado el mejor juego de las Tortugas Ninja.

Conviértete en un experto de la animación





Aunque para muchos las **Tortugas Ninja** sean un éxito reciente, la verdad es que ya tienen 25 años de que aparecieron por primera vez en los cómics, tiempo en el que han incursionado en otros medios como el cine, la televisión y obviamente los videojuegos. Si no te tocó vivir los orígenes del fenómeno y te gustaría conocerlos, no te preocupes, dentro de los combates aparecerán algunos caparazones que representan extras que después podrás ver en la opción correcta, sin duda que este añadido le dará un gran *replay value* a la aventura principal.

La historia del juego es un guión original, escrito de manera exclusiva por uno de los creadores de las **Tortugas Ninja**, lo que te puede dar una buena idea de lo mucho que se han esforzado para que **Smash Up** sea un título que resulte atractivo tanto para los seguidores de estos personajes como para los que apenas conocen este concepto.

Una de las modalidades que seguro se convertirá en una de tus favoritas es la que te permite competir con tus amigos en algunos minijuegos; no son para nada un ejemplo en creatividad, pero sí son bastante divertidos, ideales para decidir quién invita la pizza en la próxima reta.

El regreso de cuatro grandes héroes

La compañía Gala ha realizado un gran trabajo con este juego de las **Tortugas Ninja**, se han olvidado de la fórmula clásica de niveles llenos de enemigos para intentar ofrecernos una experiencia agradable, lo cual han logrado. Honestamente el título es bueno en todas sus líneas, y aunque comparta la mecánica de **Super Smash Bros.** han logrado una atmósfera distinta. Te recomendamos que lo pruebes, no quedarás defraudado, es tan emocionante como en su tiempo lo fuera **TMTN: Tournament Fighters** de Super Nintendo.

Otros videojuegos de mutantes

Aunque las tortugas son bastante populares, también han tenido sus rivales.

Battletoads (NES):
Este es uno de los juegos mejor evaluados en todos los tiempos, la primera obra maestra de RARE; en este título controlábamos a cuatro sapos con apariencia humana que deben salvar su mundo... una historia trillada, pero un *gameplay* excelso. De lo más curioso de Battletoads fue su publicidad, en la que se veía a los cuatro anfibios en un cartel con la leyenda "Comparadas con ellos, las tortugas son fango del estanque", en clara referencia al recién estrenado juego de Konami.

X-Men:
Estos famosos mutantes con complejo de pertenencia también han tenido grandes adaptaciones a videojuegos, desde el NES hasta el Wii, pero en esta ocasión queremos hacer un reconocimiento especial a X-Men vs Street Fighter de Arcadia, uno de los mejores juegos de pelea en dos dimensiones que se recuerden, en el cual podíamos poner a prueba sus extravagantes poderes contra las técnicas de los guerreros de Capcom.



Los expertos comentan



Master

Soy un gran fan de **Super Smash Bros.** por lo que mi primera reacción ante este título fue un poco de rechazo, sin embargo, una vez que pude verlo en acción, me di cuenta de que es bastante divertido, y aunque el *gameplay* resulte similar, tiene algunas diferencias en los movimientos que te permiten disfrutarlo sin que cruce por tu mente el esperar la Bola **Smash**. Puedo decir sin problemas que es un gran juego, que no importando si tienes o no el título de Nintendo se puede ganar un lugar especial en tu colección.



Crow

Sabiendo quiénes son los desarrolladores de **TMNT Smash Up**, no me sorprende tanto el que se parezca a **Super Smash Bros. Brawl**, de hecho tanto el aspecto visual como en *gameplay* son muy similares, digamos que en lugar de personajes de Nintendo, encontrarás a las **Tortugas Ninja** y a sus aliados o enemigos. Gráficamente no hay queja, luce bastante bien y cuenta con una buena gama de personajes. Si quieres un poco de variedad, dale una oportunidad, la calidad va garantizada.



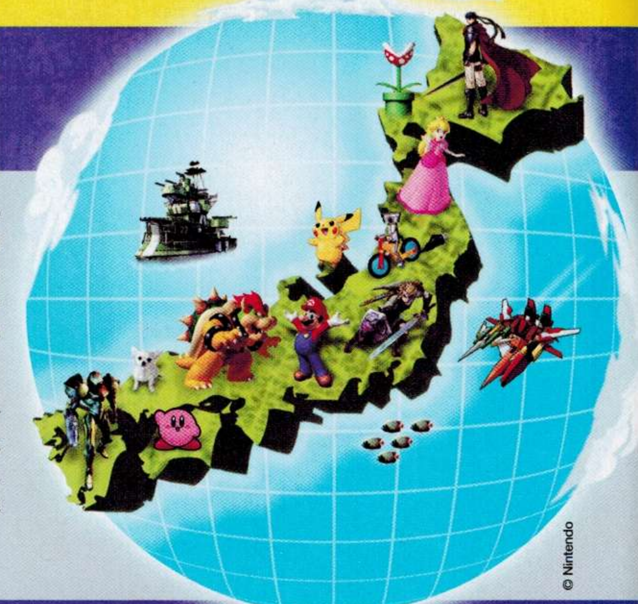
Panteón

Después de los juegos de GCN –que la verdad no me agradaron al 100% por perder un poco el concepto de la serie-, por fin llega un juego donde podrás divertirte en grande con las tortugas más famosas del entretenimiento; **Super Smash Turtles Melee**, digo, **TMNT Smash Up** es una excelente opción que combina la acción característica de la serie, con la emoción de los juegos de peleas. Es muy recomendable para las retas de fin de semana, así que si gustas de reunirte con la familia o con tus cuates, no lo dejes de checar; te lo recomiendo mucho, especialmente si eres fan de las tortugas.

UN VISTAZO A JAPÓN

Cuando escuchamos hablar de Japón, de los primeros temas que vienen a nuestra mente, además de los videojuegos, es el anime y manga, que aunque fuera de dicho país quizá no tengan el mismo nivel de valoración, si forman parte importante de nuestra vida diaria, o ¿quién no ha pasado grandes momentos viendo series como **Dragon Ball**, **Slam Dunk**, **Naruto**, **Karekano** o **Death Note**? Te aseguramos que por lo menos una vez has quedado atrapado con las historias tan profundas que nos muestra esta representación de arte (porque eso es, arte) conocida como anime.

Para que quede claro la importancia y valor que tienen estas obras en Japón, hemos decidido dedicar la sección de este mes a las animaciones que están de moda en este momento en la isla, las cuales estamos seguro te van a sorprender, ya que aunque no lo creas, son viejas conocidas de todos nosotros, o al menos de los amantes de la buena animación. Así que sin más, comencemos con un Vistazo a Japón, prepárate a disfrutarlo.



El guerrero más poderoso del mundo... Goku

No es un secreto para nadie, **Dragon Ball** es uno de los animes más famosos del mundo; su creador, Akira Toriyama, supo mostrarnos un mundo de fantasía como pocas veces se ha visto, al grado que a más de una década de que terminó, sigue dando de qué hablar, y una muestra clara de esta situación son los lanzamientos de videojuegos basados en esta leyenda que mes a mes invaden nuestras consolas, algo que hace tan sólo unos años era algo imposible, pero por fortuna los tiempos cambian.



El éxito de **Dragon Ball** es tan grande, que antes de que iniciara transmisiones la versión **Kai**, se estrenó una OVA en la que aparecen nuevos personajes como un sobrino de **Vegeta**; ojalá que algún día podamos verla en América.







Dragon Ball se dividió en tres partes, siendo la más exitosa la denominada etapa "Z", donde aparecieron los villanos más emblemáticos de la trama, **Freezer**, **Majin Boo** y **Cell**. Al concluir esta parte, comenzó "GT", la cual ya no contaba con la participación al cien por ciento de su creador, por lo que su duración fue apenas de poco más de un año, pero sin duda que el capítulo final, donde **Goku** se despide de todos sus compañeros y amigos (incluidos los espectadores), ha sido uno de los más emotivos de la historia del anime, al grado que millones de seguidores en todo el mundo desde ese momento no hicieron otra cosa que no fuera esperar el regreso del **Saiyan** legendario, del personaje que les dio tantas alegrías.

Pues bien, fueron años difíciles, muchas personas pensaron que no ocurriría, pero el pasado cinco de abril se estrenó en todo Japón, **Dragon Ball Kai**, que no es otra cosa que un *remake* de **DBZ**, pero ahora con mejor animación, totalmente en *High Definition* (HD), lo cual es un deleite para los fans de aquel país. Por otro lado, una de sus más grandes ventajas respecto a la versión original, es que no contará con capítulos de "relleno", pues según se ha comentado serán sólo 100 episodios, totalmente apegados al manga (historia original). Lo único malo que le vemos (al igual que al resto de series que encontrarás en la sección), es que su aparición fuera de su país se ve muy complicada, aunque tomando en cuenta el cariño tan especial que la gente le tiene a **Goku**, puede que exista una posibilidad.

Tal como se los comentamos en ediciones pasadas, el juego basado en **Dragon Ball Kai** sí llegará a nuestro continente, claro está que bajo otro nombre.





La popular serie de **Haruhi** no podía quedarse sin su adaptación a videojuego, y qué mejor que uno de baile; tiene algunos meses de haber aparecido en Japón.

© 2009 BONES

Aunque no lo parezca, **Full Metal Alchemist** es una de las series más populares en el mundo, al grado de que muchas personas la consideran incluso mejor que **Evangelion**, lo que es muestra clara de su gran historia.

Los alquimistas de acero

Una de las historias más entrañables que hemos podido disfrutar, ha sido **Full Metal Alchemist**, que nos muestra el sufrimiento por el que dos hermanos, **Edward** y **Alphonse Elric** tiene que pasar después de que su mamá perdiera la vida debido a una terrible epidemia que azotó la región donde habitaban. Como buenos alquimistas, intentaron revivir a su madre, pero lejos de conseguirlo, fueron castigados de una forma terrible por las leyes de la alquimia: **Edward** perdió su brazo derecho y pierna izquierda, mientras que **Alphonse** pagó un precio más alto, todo su cuerpo, su alma quedó atada a una armadura.



Esta serie terminó sus emisiones hace algunos años en todo el mundo, pero lo que pocas personas saben es que el final que presenciaron no es el que corresponde a la serie, ya que Hiromu Arakawa, su creador, aún no completaba el manga (de hecho sigue editándose en Japón), por lo que la casa animadora tuvo que improvisar uno, que aunque emotivo, no era el que le correspondía.



Lo interesante de todo esto, es que este año se estrenó **Full Metal Alchemist: Bortherhood** en la isla, siguiendo los acontecimientos del manga al pie de la letra, por lo que se espera que sea en esta versión cuando por fin el público conozca el destino de **Edward** y **Alphonse**, quienes después de haber sido castigados, mantuvieron sus convicciones.



El mundo siempre será un misterio

Suzumiya Haruhi no Yuutsu es un anime de 26 capítulos que estuvo al aire durante 2004 en Japón, el cual a simple vista pareciera una serie cómica como decenas que existen, pero no es así, gracias a las aventuras de sus personajes principales, **Haruhi**, **Kyon**, **Yuki**, **Mikuru** e **Itsuki**, todos estudiantes de preparatoria; el autor, Nagaru Tanigawa, pretende que el espectador valore más su vida, que jamás deje de cuestionarse sobre su existencia.



La segunda temporada era prácticamente una obligación después de su abrumador éxito; lo que nadie se imaginó es que tardaría tanto en aparecer, ya que su estrenó fue hace tan sólo un par de meses. La trama, al parecer, retoma varias situaciones que se vieron en la primera parte, pero ahora desde una perspectiva diferente, lo que dará como resultado nuevas aventuras y enseñanzas para la brigada SOS, como se hacen llamar **Haruhi** y compañía.



Por desgracia este anime, a diferencia de las primeras partes de los anteriores, nunca se ha transmitido en América, por lo que la llegada de esta nueva temporada se ve muy lejos, lo cual es una lástima, sobre todo porque existe un videojuego exclusivo para Wii donde podemos bailar con los personajes de la serie el popular *ending* de la serie conocida como Hare Hare Yukai... ¿No la conoces?, no te preocupes, entra a la página web Youtube y ahí podrás verlo.



© 2009 Kyoto Animation



Existen muchas animaciones que deseamos ver en nuestro continente, pero sin duda que **Haruhi Suzumiya** es una de las primeras opciones; su inteligente historia es una verdadera obra maestra que hasta ahora sólo los nipones han podido disfrutar. Ojalá que todo esto cambie pronto.

La voz de **Haruhi Suzumiya** dentro del anime, corre a cargo de una de las Idols más populares de Japón, nos referimos a Hirano Aya, quien es todo un fenómeno en el medio Jpop.





Aunque parezca raro, para consolas de Nintendo sólo se ha publicado un juego de **Saint Seiya**, lo cual ocurrió a mediados de la década de los años ochentas para el Famicom.

Los Guardianes del Universo

A principios de los años 90, llegó a México uno de los animes más populares que se hayan visto, **Saint Seiya**, o como se le conoció en Latinoamérica, **Los Caballeros del Zodiaco**. La euforia por esta serie fue tal que no importó el pésimo horario que tenía (sábados a las 8 de la mañana); los índices de audiencia que alcanzó eran impresionantes, al grado de que no tardaron en aparecer figuras de los personajes principales, como **Seiya**, **Ikki**, **Shon** o **Yoga**, sin mencionar las miles de cartas que llegaron a CN en esos días preguntando sobre si aparecería algún juego basado en la animación

La serie terminó pero de inmediato comenzó el rumor de que en breve se adaptaría la parte final del manga en una animación sin precedentes, lo que aunque muchos años después terminó ocurriendo, la famosa **Saga de Hades** llegó a las pantallas de todo el mundo logrando buenos resultados; pero esta emisión generó algunas dudas acerca del origen de las guerras santas, por lo que para resolver tal misterio, actualmente se emite en tierras orientales, **Saint Seiya The Lost Canvas**.

En esta serie, que aparentemente tendrá una duración de tan sólo 13 episodios, se nos relata la historia de **Tenma** y **Alone**; el primero se trata ni más ni menos que de uno de los primeros caballeros de Pegaso, mientras que **Alone** es la reencarnación de **Hades** en el siglo XVIII. **Tenma** tiene como obligación proteger a **Sasha**, una joven que al parecer se trata de la mismísima **Athena**. Como puedes darte cuenta, todos son personajes nuevos, excepto **Dohko** de Libra, quien, como muchos saben, tiene la cualidad de detener los procesos naturales de su cuerpo al mínimo y así alargar su vida.





Quizá por el éxito de sus antecesores, es muy probable que **The Lost Canvas** llegue a esta parte del mundo, pero eso sí, no ocurrirá en los próximos meses, tardaría un buen rato.

Llévame hasta la Luna... no estás solo

Si hablamos de calidad en argumento, ninguna serie tiene la profundidad de **Evangelion**, la obra maestra del director Hideaki Ano, animada por el extraordinario estudio Gainax. En esta serie con conceptos existencialistas, vemos la lucha de tres jóvenes, **Shinji**, **Asuka** y **Rei** contra algunos ángeles a bordo de robots enormes... así de simple se podría describir esta serie, pero lo cierto es que el tema principal son las relaciones interpersonales, lo complicado que resulta adaptarse al mundo moderno, lo cual vemos a través de todos sus personajes desde diferentes perspectivas. La serie, aunque no lo parezca, ya tiene casi 15 años desde su aparición, pero gracias al magistral mensaje de cada uno de sus 26 capítulos, ha logrado mantenerse en el gusto del público, razón suficiente para que Gainax en conjunto con Anno, decidieran realizar un *remake* de la serie por medio de cuatro cintas que se estrenarían en todos los cines... de Japón.



Las cintas tienen pocas posibilidades de salir de su país, lo cual es una verdadera lástima tomando en cuenta su calidad, pero bueno, mejor crucemos los dedos.

La primera de ellas, titulada **Evangelion: You are Not Alone**, se exhibió el primero de septiembre del 2007 en dicha cinta se muestran los hechos del anime hasta el capítulo seis, sin embargo, varían algunas cuestiones para sorprender al espectador, lo cual se vio totalmente reflejado en la segunda película, **Evangelion: You can (Not) Advance**, que se estrenara el pasado mes de julio. A partir de esta cinta, la historia cambiará radicalmente, ya que aparecen prematuramente personajes como **Kaworu Nagisa** quien en la versión original toma el papel del último ángel; además, todo apunta a que una nueva piloto aparecerá, una chica misteriosa que hasta ahora nadie ha podido averiguar qué rol tomará en la historia, lo único que podemos asegurar es que conociendo la manera como que trabajan en Gainax, crearán una nueva obra de arte.

Otro punto que vale la pena comentar, es el movimiento alrededor del estreno, ya que aparecen todo tipo de artículos de colección, desde tarjetas, figuras, inclusive, con esta segunda entrega, pasó algo muy peculiar, ya que Docomo, una de las más grandes compañías celulares de Japón, sacó a la venta un modelo de teléfono idéntico al que usan los personajes durante la historia; sobra decir que actualmente se encuentra agotado. Si quieres seguirte atormentando, te podemos decir que al ir a ver **Evangelion: You Can (Not) Advance**, tu combo de palomitas y refresco incluía una figura de edición especial de **Asuka Langley**, además de una guía, la que se pedía no abrir sino hasta que terminara la función, por lo que se puede deducir que contenía datos extras... vaya, qué suerte tienen los japoneses.

Clásicos instantáneos

Obras de este nivel son las que se agradecen cuando tenemos la fortuna de presenciar, ya que lejos de simplemente representar 30 minutos de entretenimiento, nos dejan mensajes que llevamos con nosotros toda la vida, ayudándonos a ser mejores personas; esa es la razón del gran éxito que tienen en Japón. Ojalá que pronto, alguna de las series que les presentamos en este número podamos verlas en nuestras pantallas. Por este mes ha sido todo, esperamos que les haya agradado el tema de este mes, ya que el hablar de anime era algo que nos habían pedido mucho en sus correos, así que no duden en escribirnos sus opiniones, que resultan muy valiosas para nosotros.



Han aparecido varias adaptaciones de **Evangelion** a videojuego, pero la que es considerada como la mejor, fue para Nintendo 64, en dicho juego se puede incluso combatir a los **Evas** en serie.



Por si te habías quedado con la duda de como es el celular que Docomo lanzó al mercado en Japón con motivo del estreno de la segunda película hace un par de meses, te dejamos con esta imagen.

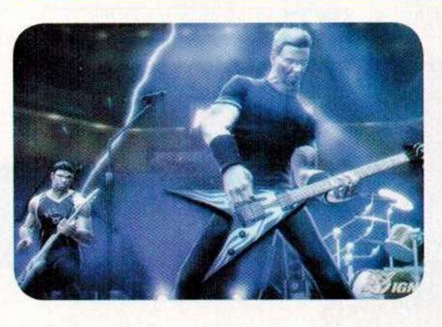
CN RETOS

Para ser mejor videojugador, hay que demostrarlo día con día, nunca darse por vencido por más complicada que parezca la situación, justo como nos lo demuestran ustedes mes con mes en ésta, una de sus secciones favoritas. En esta ocasión, además de algunos retos que seguro te dejarán asombrado, incluiremos algunos nuevos, para que puedas aprovechar tu tiempo libre, así que ha llegado el momento de practicar si quieres convertirte en el mejor.

Guitar Hero Smash Hits
Wii

Aunque tiene poco que apareció este juego, ya hemos recibido las primeras marcas, cortesía de Víctor Calzada, así es, el mismo que nos mandara hace unos meses sus scores para **World Tour**, con lo que queda demostrado que es todo un *Rockstar*.

Tema	Marcador
Hit Me With Your Best Shot	116715
Rock and Roll All Nite	105631
Smoke on the Water	191884
Shout at the Devil	110786
Heart Shaped Box	178363
Killer Queen	91933
Take Me Out:	146551
Carry On Wayward Son	159657
Thunder Kiss 65	124200
Back in the Saddle	157206
Mother	138364
Unsung (live in Chicago)	147927
Godzilla	107410
I Wanna Rock	110434
Miss Murder	134952
No one Knows	187651
Round and Round	144186
Monkey Wrench	154385
Freya	131255
Stop!	123489



Cabe mencionar, que la dificultad que eligió Víctor fue *Medium*, así que puedes elegir si los superas, o intentas en otro nivel.

The Conduit
Wii



Este juego ha dado mucho de qué hablar gracias a su excelente opción *multiplayer* online, en la que puedes pasar horas compitiendo en las diferentes modalidades que ofrece, siendo una de las más completas la denominada Hombre de Hierro, en la que por 20 minutos compites con otros 12 jugadores por ver quien es el que logra eliminar a más rivales. En este reto te pedimos que nos mandes una foto en donde podamos apreciar tu marca de enemigos derrotados, las mejores que recibamos las publicaremos, por lo pronto te dejamos con una que logró Master; 45 rivales derrotados.

Wii Sport Resort
Wii

NUEVO RETO

No podíamos dejar de mencionar este divertido juego, que a pocos días de su lanzamiento ya ha dado mucho de qué hablar gracias a las nuevas características del Wii MotionPlus. El reto aquí es fácil, sólo envíanos una foto o video en donde se pueda apreciar tu mejor marca en el minijuego que elijas; por opciones no podrás quejarte, ¡son 12 diferentes!

EA Grand Slam Tennis
Wii

Sin duda que este título del deporte blanco se ha colocado como el mejor en lo que va de la generación, su control es impecable aún sin el Wii Motion Plus, situación que ha aprovechado nuestro amigo Gendo128 del Distrito Federal, para mandarnos una marca increíble, ya que ha ganado cada uno de los torneos de Grand Slam en 10 ocasiones diferentes, lo cual no es nada sencillo de lograr.

FIFA Soccer 09
Wii



Este reto que te proponemos consiste en que enfrentes al equipo All-Star en la modalidad **Party Mode**, y logres vencerlos por un marcador abultado... parece sencillo, pero lo cierto es que conseguir una anotación contra esta escuadra es toda una odisea; te deseamos suerte, vas a necesitarla.

Como puedes darte cuenta, el nivel de nuestros lectores nunca deja de impresionarnos, siempre tienen algo nuevo que mostrar al mundo; así que si aún no has enviado esa marca que con tanto trabajo lograste conseguir en tu título favorito, no lo pienses más, es la oportunidad que has estado esperando, demuéstranos que tan bueno eres, recuerda que tus marcadores no deben ser específicamente de un juego nuevo, puede ser de la consola de Nintendo que elijas; no existen restricciones, así que a trabajar y ¡mucha suerte!.



Una de las secuelas más esperadas por los cinéfilos es Transformers: The Revenge of the Fallen, que continúa con la idea de **Michael Bay** y su proyección de la batalla entre **Optimus Prime** y **Megatron** (resurgiendo de su letargo para retomar su trono como líder Decepticon) que tiene largas listas de seguidores alrededor del mundo. Asimismo, de la mano de esta costosa producción, tenemos el videojuego que nuevamente es presentado por Activision y llega directamente al Wii y Nintendo DS; para este último existen dos versiones: Autobots y Decepticons. Así puedes enfrentar la pelea por la salvación o dominio del planeta Tierra.

LLEGÓ EL MOMENTO DE LA VENGANZA

TEEN T — ESRB: Fantasía, violencia.

GAMEPLAY	GRÁFICOS	SONIDO	DIFICULTAD	HISTORIA	RANKING CN
1	1.5	1.5	1.5	1	6.5

Compañía: **Activision**
Desarrollador: **Krome Studios**
Categoría: **Survival Horror**



Alístate para una batalla colosal

Luego de que los Autobots (comandados por **Optimus Prime**) tuvieran su victoria sobre las fuerzas de **Megatron**, el gobierno de **Starscream** comenzó a preparar la venganza, elaborado nuevos planes de ataque que involucran a **Decepticons** poderosos y el apoyo de uno de los robots más grandes... **Devastator**, quien toma forma luego de la unión de múltiples **Transformers** y será capaz de devorar y destruir a casi todo lo que se interponga en su camino. Así, nuevamente el destino de la Tierra y la supervivencia de la raza humana se ponen en tela de juicio y está en ti el conseguir que el bando enemigo no se adjudique una victoria de consecuencias históricas. El juego te transportará por escenarios con tanta acción como en el cine. Aquí cuentas con la ventaja de unirte al bando de los **Autobots**, pero también te brinda la oportunidad de probar suerte como miembro de los **Decepticons** y así, ver cómo sería el mundo regido por las fuerzas invasoras.

La misión no será sencilla en ninguno de los bandos, por lo tanto, si necesitas apoyo podrás participar en el modo cooperativo. Esto lo podrás lograr en cualquier punto de la campaña individual, tu aliado podrá unirse como un sistema remoto de armas, actuando como escudo flotante para defenderte, o convirtiéndose en sistema de armas especiales que fortalezca el asalto.





¿Qué bando escogerás?

Cabe destacar que, sin importar que se maneje el mismo título que en la película, aquí experimentarás una historia ligeramente encaminada al filme, pero en su mayoría serán misiones y objetivos nuevos, con personajes adicionales que le darán un giro completo a tus acciones. Durante la introducción se ve a **Optimus Prime** en su descenso a la Tierra, así que necesitarás emplear el *Stick* para esquivar los obstáculos, posteriormente, con el botón B dispararás tus armas principales para limpiar el terreno. Desde el inicio, se nota bastante el manejo del control de Wii que le otorga mayor desempeño e interactividad, aunque honestamente, luego de un rato puede ser cansado estar moviendo tanto la muñeca, así que tómate tus lapsos para que no te salga contraproducente al enfrentar a los enemigos.

En **Transformers: The Revenge of the fallen** se conserva el estilo de juego que en la edición anterior, es decir, las misiones serán lineales y con objetivos plenamente identificados, comúnmente serás atacado por miembros de la resistencia **Decepticon** (o **Autobot**, dependiendo tu alineación); para defenderte y enfrentar la batalla, agita el control para crear movimientos preestablecidos que destruirán al rival luego de unos golpes. Por supuesto, al presionar un botón podrás transformarte para realizar acciones complementarias, de hecho, hay algunos niveles destinados para la transformación en vehículos.



¿sabías que?

¡Conoce más sobre los nuevos Decepticons!

1 Para la primera película de **Transformers**, sólo se emplearon a 14 robots, sin embargo, en la secuela se lucieron con hasta 46 participantes, así como nuevos aliados humanos.

2 La mano del **Devastator** se desplaza 579 kilómetros por hora cuando él golpea la pirámide en la película.

3 Las partes del **Devastator** colocadas una encima de la otra tendrían 58 veces la altura del Empire State.

4 **Devastator** en números: 52632 piezas geométricas; polígonos totales: 11,716,127; longitud total de todas las piezas: 22.2 kilómetros. En sí, es uno de los robots más complejos en su estructura y, aunque en la película no lo demuestra tanto, su poder va más allá de la imaginación.



FACTOR DIVERSIÓN

Transformers y videojuegos son una combinación de campeones, pero quizá nosotros esperábamos más de este título; al principio las misiones son entretenidas, sin embargo, luego de combatir a centenas de robots de la misma forma y con los mismos movimientos, se va perdiendo la variedad y elementos sorpresa. Claro, las escenas extra donde compites sobre ruedas funcionan perfectamente como un respiro, pero al terminar, regresarás a la batalla continua y a destrozar robots gigantescos como si fueran galletas. En sí, la dinámica del juego no logra despuntar hacia un clímax que realmente represente la intensa batalla que viven estos seres alienígenas, el caos, la destrucción en las zonas urbanas y las épicas batallas que vemos en pantalla.





¿Optimus o **Megatron**? Ahora bien, si te preguntas si en el mismo disco de juego existen dos variantes de la aventura como ocurre en **Resident Evil** con las historias de cada personaje (**Chris** y **Jill**, por ejemplo), la respuesta es no, simplemente habrá misiones especialmente dedicadas para cada bando, iniciando con los **Autobots** y luego –durante tu misma línea de juego- en otros niveles cambiarás a los **Decepticons**, mostrando así la perspectiva de la guerra interplanetaria desde ambos enfoques. A lo largo de la campaña, tendrás personajes específicos para utilizar, así conocerás cómo se desenvuelve cada uno de ellos en situaciones de peligro. Por ejemplo, **Bumblebee** hará gala de su velocidad y potentes cañones para detener a sus enemigos a distancia. Algunos enemigos tendrán mayor resistencia a tu poder, así que carga tus disparos con energía adicional (consiguiendo un ataque especial) para que no dejes rastro **Decepticon**.

Gráficamente supera a la versión anterior y, aunque no se apega a la historia del filme por completo, resulta una grata experiencia.

En esta edición de **Transformers: The Revenge of the Fallen**, te adentrarás a niveles que no se presentaron en la pantalla, llevándote por sitios novedosos y futuristas para darnos un horizonte mucho mayor de la incansable lucha entre los robots humanoides. Esta característica es importante para dar variedad a lo visto en el filme, pero en realidad nos hubiera gustado ver algo más apegado a la película y, como complemento, quizá otro juego que nos llevara por todas estas situaciones. Lo mismo ocurre en la versión de Nintendo DS, aunque allí la acción es más discreta.

LA VENGANZA DE LOS CAÍDOS

CONOCE LAS DIFERENTES FORMAS DE EXPERIMENTAR ESTA BATALLA

Desde hace algún tiempo se acostumbra que para las películas basadas en series populares, se crea un cómic precuela que te ayuda a comprender un poco más o, por lo menos, a darte un horizonte mayor de lo que ocurre o cómo ocurre en la cinta. Así también vimos **The Revenge of the Fallen** en papel, publicado por IDW Publishing y Titan. Por ejemplo, en **Transformers Destiny** se muestran cuatro capítulos que describen los hechos entre el final de la primera película y momentos antes de que inicie la secuela. Asimismo, en **Transformers Alliance** se ahonda mucho más en el reinado de **Starscream** y cómo este singular personaje toma el control de los **Decepticons** luego de que **Megatron** fuera liquidado y arrojado a las profundidades del mar.

Por supuesto, existen otras historias que nos narran el pasado de **Megatron** y cómo logró convertirse en el villano macro que ahora conocemos. Así, el legado de **Transformers** sigue creciendo, mostrándonos escenas e historias que incrementan nuestro panorama. Más adelante aparecerán cómics que hablen sobre las historias del "caído", para aclarar posibles dudas que aparezcan luego de ver la película. Ahora sólo nos queda esperar qué propone Michael Bay (director) para la siguiente produción fílmica de estos colosos mecánicos y, si todo sale bien, la estaremos viendo en algunos años más de vuelta en la pantalla grande.



CONTROLA A LOS ENORMES ROBOTS EN UNA NUEVA LUCHA EN CONTRA DE LOS DECEPTICONS

La gran batalla está por iniciar

Además del modo de historia individual y cooperativo (donde el segundo jugador entra como soporte y no tanto como participante adicional) encontrarás un modo de combate adicional para que (ahora sí) cada uno de los dos jugadores controle a su propio **Transformer** y comience una lucha contra los escuadrones de **Decepticons,** que no pararán de salir. Si ya terminaste la aventura principal, el modo tipo melee será un buen complemento para que no encajones tan rápido tu juego.

Gráficamente no ofrece un avance en tecnologías con respecto a la edición pasada, los escenarios lucen bien, pero no como para destacar en un título de última generación. Por otro lado, las locaciones y personajes fueron diseñados en tres dimensiones, pero los ángulos de disparo no ayudan mucho a sentir esa libertad. Si alguna vez jugaste **Cannon Spike** tendrás una idea, aunque en esa ocasión, Capcom supo darle mejor desempeño a sus protagonistas.

En conclusión

Nos consideramos fans de muchas cosas y por supuesto, de **Transformers** porque de cierta forma fueron parte de nuestra infancia y, desde entonces se ha mantenido vigente ya sea en cómics, películas, nuevas series animadas con conceptos e ideas diferentes sobre el universo de los robots humanoides, y en sí, no han dejado de estar vigentes. Sin embargo, el juego nos dejó algo que desear, quizá más escenas de acción e interacción a la manera de transformarse o tal vez mejor calidad gráfica y que el *gameplay*, además de tener numerosos combos y movimientos, contara con elementos que no se enfocaran tanto a simplemente agitar el control, pues de esta forma, resulta cansado luego de varios enfrentamientos. Esperemos que para el siguiente, consigan una nueva fórmula que sobrepase las expectativas de esta importante serie.

Uno de los personajes con más acción dentro del juego es **Bumblebee**, el camaro amarillo que no habla.

Los expertos comentan

Master

Después de varias adaptaciones que parecía alejaban de nuestra mente los trabajos tan lamentables que conocimos en los años del Nintendo GameCube, cuando se adaptaba una cinta a videojuego, parece que Activision ha perdido de nuevo la brújula con **Transformers: The Revenge of the Fallen**, ya que lejos de ser divertido, se vuelve frustrante gracias a los ángulos de cámara tan confusos que brinda en momentos clave, además, el sistema de control, aunque no es tan malo, no muestra pero ni remotamente el verdadero potencial del Wiimote. La versión de NDS es mucho mejor, quizá no ganará ningún premio, pero supieron ofrecer una mejor aventura que lo visto en Wii.



Crow

Como complemento a la película puede entretenerte lo suficiente, pero si lo que buscas es un juego revelación que te deje boquiabierto, quizá no quedarás tan sorprendido. Digamos que Transformers: **The Revenge of the Fallen** para Wii queda bien para los jugadores casuales o pequeños, pues además, no es tan difícil de completar y no necesitas tantas horas de juego para llegar al final, de hecho, tampoco ofrece elementos de búsqueda que incrementen las horas de *gameplay*. La versión de Nintendo DS me agradó porque viene por separado el camino de **Autobots y Decepticons**, así podrás elegir bien tu agrupación y enfrentarte a retos completamente diferentes.



Panteón

La adaptación al Wii de la primera película me pareció buena, pero le dolían ciertos detalles como la cámara, que a veces no te permitía ver bien la acción en pantalla; con la salida de la segunda cinta, los desarrolladores trataron de pulir éste y otras cositas para que valiera la pena comprar el juego por sí mismo, y no por seguir el impulso de comprar todo lo relacionado con lo que viste en el cine. Al igual que el título anterior, me gustó mucho la posibilidad de controlar tanto a los heroicos Autobots, como a los malvados **Decepticons**; lo siento, soy un gran fan de estos robots desde niño.



El control de los PROFESIONALES

Por Axy

Dominando la pelea No. 1

Personajes lentos, pero fuertes

Hola, querido colega del control, soy tu amigo Axy, quien te trae un tema que me han pedido desde hace tiempo algunos lectores que también son fans de los juegos de peleas como su servidor. Sabemos de antemano que a todos nos gusta ganar con nuestros personajes favoritos, pero también es bien sabido que un buen videojugador es quien no se cierra a un solo estilo, que mantiene su mente abierta, al igual que su repertorio de jugadas y técnicas. Por esta razón me han pedido que profundice un poco en la forma en la que pueden aprovecharse las características de cada personaje según su estilo, ¡así podrás convertirte en el terror de los juegos de peleas!

Personajes pesados

En la primera entrega de este tema veremos a los peleadores que se distinguen por ser lentos, pero que pegan como patada de mula. Por lo general recomendamos que si no tienes mucha experiencia, te vayas con los personajes balanceados, pero si ya has ganado algunos rounds y estás listo para pasar a otro nivel, puedes decidirte por este tipo de personaje, pues requieren de mayor concentración y de que midas bien cada golpe. Por lo general, los peleadores pesados son de mayor tamaño y no lanzan poderes (aunque hay excepciones), así que tendrás que saber cómo acercarte y permanecer junto a tu oponente para que no lo dejes respirar, evitando claro, que caigas en sus trampas que se basan en tus debilidades.



Ventajas y desventajas

La principal ventaja es que el poder está de tu parte, así que debes tratar de que cuando pegues, lo hagas certeramente y tratando de darle al menos dos impactos a tu adversario; como los personajes rápidos requieren de estar en movimiento para que no queden a tu merced, lo mejor es tratar de acorralarlos y no permitir que escapen. Obviamente tu peso es tu mayor debilidad, por eso hay que tener cuidado de que no te tomen la medida y te traben lanzándote poderes para evitar que te acerques. Las clásicas técnicas para trabar de **Street Fighter II** en donde te arrojaban poderes para mantenerte a raya y ejecutar una *Flash Kick* cuando saltabas, es mortal contra un personaje lento.



Los personajes lentos y fuertes tienden a ser presa fácil de cazadores y trabadores; la cosa es conocer bien a tu peleador para poderlo usar correctamente.



Una vez que logras dominarlo, tu pesado personaje estará listo para devastar a tus oponentes. ¡Aprovecha su gran poder y movimientos para ganar!

No te desesperes

Por lo general, los personajes "masudos" basan sus movimientos en agarres poderosos, teniendo como mejor ejemplo al *Red Ciclone*, **Zangief**; así que lo mejor que puedes hacer es provocar el error de tus adversarios con acercamientos simples y sin atacar de lleno cuando te estén esperando. Una jugada que siempre me ha servido es saltar un poder que te lanzan, pero quedándote quieto tan pronto como caigas; así el adversario creerá que te puede pegar con un ataque alto y quedará listo para que lo recibas con una buena *Spinning Pile Driver*.



El gran **Zangief** es un de los personajes más representativos de este tipo de peleadores. En manos de un buen jugador, puede ser un arma letal.

En las calles, la fuerza es importante

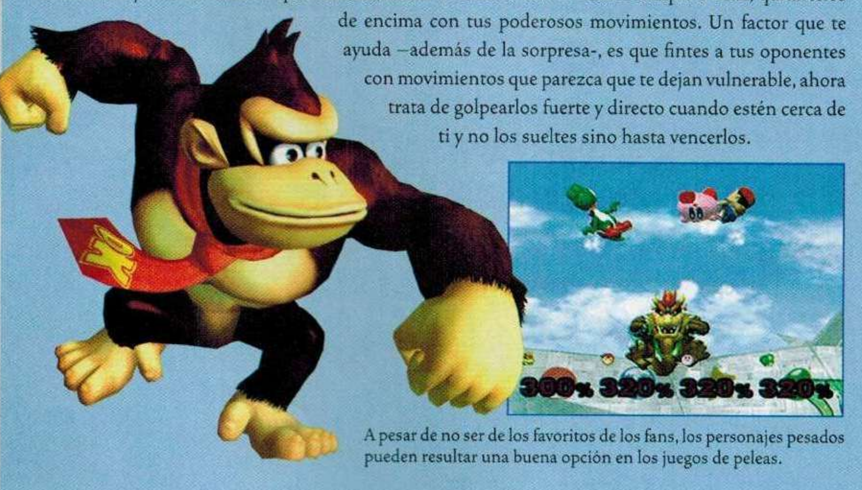
En los juegos de peleas tipo **Final Fight** también hay diferencias entre personajes; aquí la ventaja la tendrás si procuras atacar a varios enemigos a la vez con un movimiento fuerte, en lugar de tratar de impactarlos repetidamente. Debido a que sus golpes son más lentos, no son buenos para detener a enemigos rápidos; de manera que mejor trata de juntarlos y caerles por sorpresa con todo tu poder. **Haggar** es un buen ejemplo de esta situación, pues es mejor para acabar con muchos oponentes sin temor a sufrir un contraataque directo.



El lento y poderoso alcalde de Metro City no deja cabos sueltos, y lo demuestra aplicando toda su fuerza a este par de enemigos.

Peso vs rapidez

En juegos como **Super Smash Bros. Melee**, **Bowser** y **Donkey Kong** son dos personajes que casi no están en la lista de preferidos de los fans; es más común que elijan a **Shiek**, **Samus** o **Link**; pero eso se puede utilizar a tu favor si sabes cómo. La mejor manera de sacar ventaja es que te mantengas a distancia y cuando veas la oportunidad, trates de caerles con un fuerte ataque o bien, quitártelos de encima con tus poderosos movimientos. Un factor que te ayuda –además de la sorpresa-, es que fintes a tus oponentes con movimientos que parezca que te dejan vulnerable, ahora trata de golpearlos fuerte y directo cuando estén cerca de ti y no los sueltes sino hasta vencerlos.



A pesar de no ser de los favoritos de los fans, los personajes pesados pueden resultar una buena opción en los juegos de peleas.

Valor de golpe

Uno de los detalles que muchas veces olvidamos al controlar a un personaje lento es que su gran tamaño también significa un mayor rango de impacto. Trata de elegir los golpes y patadas que tengan un valor de impacto más amplio para que aun si esquivan una parte de tu cuerpo, estén forzados a poner al menos la defensa; así quedarán listos para que los jales con un agarre de poder.

Todo sirve

Siendo personajes de contacto, es vital medir bien los movimientos para que puedas evadir los poderes que te lanzan y te acerques lo más posible a tu adversario. Tomando en cuenta que después de arrojar un poder, casi todos los peleadores quedan vulnerables por unos segundos, puedes aprovechar para agarrarlos, iniciar un combo o bien, al menos tirarlos con una patada fuerte para irlos acorralando poco a poco. Ciertos movimientos puede que no sean tan útiles -como la palmada de **Zangief** que anula poderes-, pero dominarlos te ayudará a acercarte y dejar abierto al oponente para un poderoso contraataque.



Este personaje está inspirado en **Haggar**: él es protagonista de Cadillacs and Dinosaurs, de Arcadia y SNES.

Mide bien tus movimientos

Hay personajes como E. Honda que se mueven lento, pero que tienen rápidos golpes y movimientos especiales. Un error común es que se usen casi siempre para alcanzar a un enemigo que está lejos, ¡pues estás enviando un e-mail con copia a todos tus amigos de que vas a atacar! Trata de que este tipo de poderes los uses cuando estás seguro de que no te van a contraatacar o bien, aplicarlos de cerca; créeme que es más útil que gritarle: *"ojo, me voy a aventar, me puedes detener de una vez si quieres"*. Si los vas a usar para acercarte, que sea cuando el oponente esté cayendo de un movimiento o bien, cuando esté en el suelo, y trata de que sea con golpes o patadas débiles, preferentemente.

Como podrás darte cuenta, los personajes lentos no son tan inservibles como pudieras pensar; la cosa es practicar mucho y saber emplear cada poder, movimiento y ataque a tu favor. Precisamente por ser menos populares, muchos no saben reconocer su potencial y creen que te pueden mantener a raya con puras patadas saltando; pero aquí es donde tú puedes hacer una diferencia y pulverizarlos para demostrar quién es quién. Recuerda que si varías tus técnicas según sea tu oponente, incrementarás las posibilidades de vencer y así no te tomarán la medida. Muy pronto veremos otro tipo de personajes para que también puedas aprovechar sus características y te conviertas en el mejor. No olvides escribirnos, ¡hasta la próxima!

STAR WARS THE CLONE WARS REPUBLIC HEROES

nuevas emociones en las guerras clónicas



Fantasía, violencia.

Desde que **Obi-Wan Kenobi** le platica a Luke Skywalker que combatió durante las guerras clónicas al lado de su padre, muchos de los fans nos empezamos a cuestionar sobre cómo o qué ocurrió en esos eventos, los combates magistrales que encabezaban **Anakin** (ya como maestro **Jedi**) y **Obi-Wan** en sus años de esplendor contra las oscuras fuerzas del **Conde Dooku** y otros poderosos aliados del bando separatista. **Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes** es una esperada secuela para Wii y Nintendo DS, la cual tomará los elementos de acción/aventura para poner el control de los sables láser en tus manos.


GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD


HISTORIA

RANKING



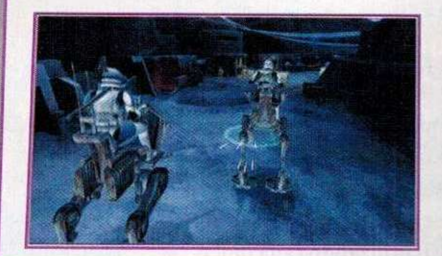

Compañía: **Activision**
Desarrollador: **Krome Studios**
Categoría: **Survival Horror**

1-2

¡NUEVA TEMPORADA, MÁS HISTORIAS POR CONTAR!

La primera temporada de **Star Wars the Clone Wars** terminó unos meses atrás, pero este octubre regresará por más acción a través de un famoso canal de televisión de paga y tal como era de esperarse, la gente de LucasArts tuvo a bien darnos una excelente opción de juego que comprenderá entre lo ocurrido poco después del final de los primeros 22 capítulos y lo que transcurra hasta antes de dar inicio con la segunda temporada. Por supuesto, veremos a personajes conocidos y otros nuevos que se integrarán a las espectaculares misiones, todo visto desde la óptica de la República.

En **Republic Heroes** tomarás el papel tanto de Caballeros Jedi como de los mejores soldados clon, consiguiendo variedad en el estilo de juego y creando un ambiente que realmente se apega a lo visto en la televisión o en el cine. Los controles de Wii se conservan como en la pasada entrega de **Clone Wars**, dando usos prácticos al Wiimote para realizar cada uno de los movimientos de la espada o acciones de la fuerza, asimismo, si estás controlando a alguno de los clones, el *gameplay* varía para que en lugar de utilizar el sable de luz, domines los blasters con ayuda del puntero para mayor precisión. La temática se centrará en un par de villanos, como es el caso de **Cad Bane**, quien se acompañará de la nueva supervillana **Kul Teska**.





LUEGO DE QUE CAD BANE PUSIERA EN JAQUE AL GRUPO DE SENADORES AL MANTENERLOS CAUTIVOS EN SU EDIFICIO Y SIN POSIBLE COMUNICACIÓN CON LOS JEDI, ANAKIN, OBI-WAN, ASOKA Y OTROS CABALLEROS DEBERÁN EMBARCARSE EN UNA NUEVA MISIÓN PARA DETENER AL PODEROSO VILLANO CAZARRECOMPENSAS, ANTES DE QUE ÉSTE COBRE MÁS FUERZA Y PODER.

¿SABÍAS QUE?

DETALLES QUE TODO JEDI DEBE SABER

1. La primera película de **Star Wars** tuvo mucho más éxito del que todos esperaban, de hecho, ganó seis premios Oscar en las categorías de Dirección de Arte, Diseño de Vestuario, Efectos Audiovisuales, Edición, Música Original y Sonido.
2. Cuando los directivos de la 20th Century Fox vieron por primera vez **A New Hope,** les pareció en extremo aburrida, tanto así que algunos se quedaron dormidos y otros no sabían ni qué onda con la fuerza y los espadazos.
3. Yoda es uno de los mejores maestros Jedi, su gran poder sobre la fuerza lo convierte en un poderoso adversario. Él tuvo a padawans de la talla del **Conde Dooku, Mace Windu, Ki-Adi-Mundi, Obi-Wan Kenobi** y, por último, **Luke Skywalker.**
4. En la serie de **Star Wars** existen diferentes colores de cristales para los sables láser, ya sea verde, azul, morado o rojo, por mencionar los más comunes, pero también en **The Force Unleashed** pudimos apreciar el sable negro que vestía **Starkiller.**

LOS NUEVOS ENEMIGOS DE LA REPÚBLICA

Luego de que **Jango Fett** perdiera el control (y la cabeza) durante una memorable batalla de las guerras clónicas, el mercenario **Cad Bane** se posicionó como el candidato a mejor cazarrecompensas del momento, su sangre fría e inteligencia para realizar sus actividades; además, él ha formado un poderoso escuadrón con los mejores guerreros que sobrepasaron sus duras pruebas. Así, una de sus mayores incursiones fue adentrarse y apoderarse del senado de **Coruscant** para rescatar a **Ziro Desilijic Tiure**, el primo de Java que fue encarcelado por conspirar en contra de los Caballeros Jedi y la República. Por su parte, **Kul Teska** es una asesina Skakoan cuyos trabajos principales se dieron durante la guerra de los clones, de ella no se conoce mucho, salvo que se ha forjado una excelente reputación en poco tiempo.

ASAJJ VENTRESS

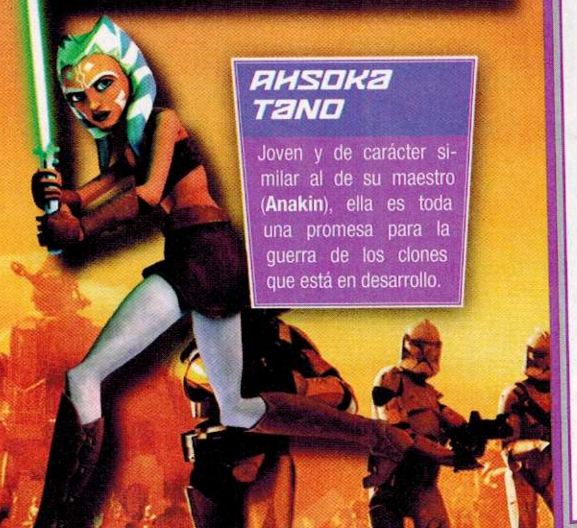
Una chica con gran poder que se uniera al lado oscuro, su maestro es el **Conde Dooku** y tiene rivalidad total con **Obi-Wan Kennobi**.

LAS GRANDES BATALLAS VISTAS EN PAPEL

PORQUE HAY MUCHO QUE DECIR DE LAS GUERRAS CLÓNICAS

Así como los juegos nos han mostrado escenarios alternos o adicionales a lo visto en televisión o cine, también se han publicado numerosos cómics, de los cuales **Clone Wars** (publicado por Dark Horse) es una de las entregas más atractivas del momento, pues nos ofrece elementos de continuidad que ligan perfectamente lo ocurrido después de **Star Wars Episde II: The Attack of the Clones** y hasta durante los primeros momentos de **Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith.** Esta serie de nueve volúmenes da inicio luego de algunos meses de la heroica batalla de Geonosis (Confederación de sistemas independientes en contra de la República Galáctica), donde muchos caballeros Jedi cayeron en batalla, pero también se demostró que la armada de clones estaba lista para el combate.

Así, durante los tomos siguientes, veremos cómo afectó esta batalla épica a la República y la forma como se comenzaron a dar los eventos narrados en las diferentes temporadas transmitidas por **Cartoon Network**, así como la única película animada de **Star Wars**. Por supuesto, aquí verás detalles extra de la transformación de **Anakin Skywalker,** para luego dar pie al inicio de la atracción hacia el lado oscuro, luego de que el futuro emperador utilizara sus trucos para confundirlo ya durante el tercer filme. Si lo prefieres, también se publicó una novelización de la película **The Clone Wars** que es un complemento perfecto para todo fan de la saga de **George Lucas**. Así que ya sabes, hay mucho por descubrir sobre esta guerra histórica de la cual, hasta hace unos años sólo conocíamos por vagas referencias en las películas.



AHSOKA TANO

Joven y de carácter similar al de su maestro (**Anakin**), ella es toda una promesa para la guerra de los clones que está en desarrollo.

Para defender el honor de la República, deberás abrirte camino por aproximadamente 30 escenarios diseñados en tres dimensiones y basados a detalle en las locaciones vistas en la caricatura, agregando una novedosa e intensa historia que complementa las aventuras en televisión. Dependiendo el momento será el personaje que más te convenga como principal, podrás elegir a los mejores maestros (y padawan) **Jedi** como **Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi, Ashoka Tano, Mace Windu, Kit Fisto, Aayla Secura, Luminara Unduli** y **Plo Koon**; además, otros niveles requerirán de la astucia y control de miembros élite del escuadrón de clones como **Rex, Cody** y **Bly.** Cada uno de los héroes tendrá un papel importante como preámbulo para la segunda temporada animada que se transmitirá el próximo mes, peleando con cientos de enemigos, comandando grupos de androides y mostrando su poder a pie o sobre alguno de los vehículos disponibles. Los **Clone Troopers** tendrán armas de alto calibre, cañones especiales, detonadores termales e incluso jet *packs* (como los de **Boba** y **Jango Fett**) para llegar a niveles estratégicos en ciertos escenarios.





Se nota la madurez que ha tenido LucasArts en los últimos juegos de **Star Wars**, aquí veremos toda la acción necesaria para pasarnos un buen rato de juego en compañía de los cuates.

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Si bien un Jedi perfectamente armado es una presa difícil para los separatistas, espera a que prueben el poder de la fuerza por partida doble, pues en **Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes** tienes la oportunidad de aventurarte en el modo cooperativo utilizando cada quién a su personaje favorito y no sólo limitándote a ser un accesorio de control como suele ocurrir en otros títulos. Toma en cuenta que tu sable láser es poderoso por sí mismo, pero no te servirá mucho contra enemigos a distancia, así que aplica tus habilidades con la fuerza para arrojar objetos a los androides o simplemente usa a uno de ellos para causar una carambola contra su escuadrón; en sí, tendrás más objetos para interactuar que en títulos anteriores, asemejándose a lo que ocurrió en **Star Wars: The Force Unleashed.** Ahora bien, las habilidades **Jedi** no sólo serán útiles para atacar, sino que también las necesitarás al momento de resolver acertijos vitales para proseguir en tu misión.



ANAKIN SKYWALKER

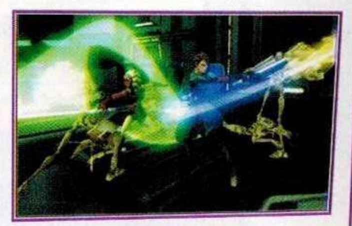
Uno de los Caballeros Jedi más poderosos de todos los tiempos, él fue alumno de **Obi-Wan** y rápidamente pasó de padawan a maestro.

COMPITE CON OTRO CABALLERO JEDI EN EL MODO COOPERATIVO A TRAVÉS DE LOS DIFERENTES RETOS QUE OFRECEN LAS MISIONES, ASÍ PODRÁN GANAR PUNTOS ESPECIALES QUE SERÁN CAMBIADOS EN LA TIENDA PARA MEJORAR LAS CARACTERÍSTICAS DE TU PERSONAJE O ACTIVAR SECRETOS DEL JUEGO.

¿CÓMO SE JUEGA?

Con movimientos básicos del Wiimote y Nunchuk crearás las acciones de los personajes, ya sea saltar de una plataforma a otra, detener los láseres disparados por los enemigos o luchar frente a frente contra los androides o alguno de los cazarrecompensas clave de la misión. No creas que se trata de acciones demandantes de giros de tu muñeca, al contrario, están diseñados para que no te canses luego de largos periodos de juego. De hecho, varias de las partes del escenario son de exploración, tratando de encontrar lugares secretos, puertas y canales para acceder a los sitios en donde se concentra el enemigo.





Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes estará listo desde mediados de septiembre y será la unión perfecta para que todos los fans disfrutemos del próximo estreno de la segunda temporada animada, dándonos un horizonte mucho mayor de las hazañas de Obi-Wan y Anakin Skywalker en su misión por detener a Cad Bane.

EN CONCLUSIÓN

Realmente ninguno de los juegos de **Star Wars** recientes se puede considerar como decepcionante, hay algunos que les falla en la calidad gráfica o en *gameplay*... o simplemente la historia no fue un buen resultado, sin embargo, en **Republic Heroes** encontramos los elementos necesarios para satisfacer a cualquier fan. En calidad gráfica podemos decir que supera a la versión anterior y muestra escenarios con mejor definición, así como mayor calidad en la animación de los personajes. En *gameplay* es dinámico, con escenas espectaculares y batallas que reflejan a detalle las icónicas batallas entre el lado de la luz y el oscuro; así que te lo podemos recomendar (incluso si no eres fan) ya que se postula como uno de los mejores títulos para Wii en esta temporada.





LOS EXPERTOS COMENTAN



Master

A pesar de que no soy fanático del universo de **Star Wars**, debo admitir que sus juegos son muy buenos (en especial los **Rogue Squadron**), y éste no podía quedar fuera de la regla. Han captado la esencia de la serie de una manera inmejorable, cada detalle ha sido cuidado al máximo, lo notarás a cada paso que des, ya sea en la música que acompañará cada situación que enfrentes, o en los movimientos clásicos de los personajes. El *gameplay* es bueno, aunque pudo haber sido más demandante de haberle dedicado más tiempo a las acciones con el Wiimote. Sin duda que seas o no seguidor de los poderosos Caballeros Jedi, este es un título que vas a disfrutar.



Crow

Sin duda, esta entrega está mucho más madura en todos los sentidos que la pasada, aquí se nota un mejor desempeño en las funciones del control, mayor cantidad de escenarios y personajes para crear una ambientación tal cual la hemos visto en la serie animada. Ahora bien, me gustó la buena combinación de elementos de búsqueda y combates contra los bandos enemigos, es decir, cuando necesitas usar la fuerza, no habrá androide que te detenga. Por supuesto, la incursión de **Cad Bane** fue un elemento grato para quienes seguimos la primera temporada animada en 3D de **Clone Wars**, y nos dará pie para los hechos que ocurrirán a lo largo de la segunda.



Panteón

Los juegos de **Star Wars** siempre han llamado mi atención, pues además de que soy aficionado de la serie, siempre han mantenido un gran nivel de calidad en cada una de sus entregas. Con la salida de **Clone Wars** en la pantalla chica, era de esperarse que pronto surgiera un juego basado en la popular serie; también era lógico que no lo dejara pasar, y por fortuna, el producto final es muy bueno y recomendable, para fans y no tan fans de esta saga intergaláctica. No pierdas la oportunidad de controlar a los Jedi en una misión más, y también a la descendencia del gran **Jango Fett**.





My Spanish Coach
Nintendo DS

SECRETO	DEBES DOMINAR
Minijuegos de Ridge Builder	161 palabras.
Minijuegos Fill-In-the-Blank	Lección 40- domina 418 palabras.
Minijuegos Flash Card	93 palabras.
Lección 10	103 palabras.
Lección 11	118 palabras.
Lección 12	129 palabras.
Lección 13	141 palabras.
Lección 14	151 palabras.
Lección 15	161 palabras.
Lección 16	171 palabras.
Lección 17	186 palabras.
Lección 18	196 palabras.
Lección 19	206 palabras.
Lección 2	15 palabras.
Lección 20	216 palabras.
Lección 21	226 palabras.
Lección 22	237 palabras.
Lección 23	247 palabras.
Lección 24	257 palabras.
Lección 25	267 palabras.
Lección 27	277 palabras.
Lección 28	297 palabras.
Lección 29	307 palabras.
Lección 3	25 palabras.
Lección 30	317 palabras.
Lección 31	327 palabras.
Lección 32	337 palabras.
Lección 33	347 palabras.
Lección 34	357 palabras.
Lección 35	367 palabras.
Lección 36	377 palabras.
Lección 37	388 palabras.
Lección 38	398 palabras.
Lección 39	408 palabras.
Lección 4	35 palabras.
Lección 41	428 palabras.
Lección 42	438 palabras.
Lección 43	448 palabras.
Lección 44	458 palabras.
Lección 45	468 palabras.
Lección 46	478 palabras.
Lección 47	488 palabras.
Lección 48	498 palabras.
Lección 49	508 palabras.
Lección 5	47 palabras.

SECRETO	DEBES DOMINAR
Lección 50	518 palabras.
Lección 51	528 palabras.
Lección 52	538 palabras.
Lección 53	548 palabras.
Lección 54	558 palabras.
Lección 55	568 palabras.
Lección 56	578 palabras.
Lección 57	588 palabras.
Lección 58	598 palabras.
Lección 59	608 palabras.
Lección 6	57 palabras.
Lección 60	618 palabras.
Lección 61	628 palabras.
Lección 62	638 palabras.
Lección 63	648 palabras.
Lección 64	658 palabras.
Lección 65	668 palabras.
Lección 66	678 palabras.
Lección 67	688 palabras.
Lección 68	698 palabras.
Lección 69	708 palabras.
Lección 7	68 palabras.
Lección 70	718 palabras.
Lección 71	728 palabras.
Lección 72	738 palabras.
Lección 73	748 palabras.
Lección 74	758 palabras.
Lección 75	768 palabras.
Lección 76	778 palabras.
Lección 77	788 palabras.
Lección 78	798 palabras.
Lección 79	808 palabras.
Lección 8	83 palabras.
Lección 80	818 palabras.
Lección 9	93 palabras.
Minijuegos Memory	129 palabras.
Nuevo rango/título: H.S. Junior	818 palabras.
Nuevo rango: H.S. Freshman	628 palabras.
Nuevo título/rango: H.S. Sophomore	718 palabras.
Open Plan en modo de arpendizaje	Domina todas las palabras en las primeras 50 lecciones.
Rango: 3rd Grader	141 palabras.
Rango: 4th Grader	161 palabras.
Rango: 5th Grader	216 palabras.
Rango: 6th Grader	267 palabras.
Rango: 7th Grader	418 palabras.
Rango: 8th Grader	518 palabras.
Rango: Pre-Schooler	Master 103 palabras.
Rango: Toddler	47 palabras.
Minijuego Spelltastic	216 palabras.
Minijuego Word Search	25 palabras.

Ghostbusters: The Videogame
Wii

Opción adicional

Descubre esta opción extra al reunir el arte secreto o escanear fantasmas y objetos.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Mejora de fuerza del equipo	Consigue todo el arte.
Mejor nivel de recuperación	Junta el 50% del arte.
Traje de Gozerian Rookie	Termina el juego con Gozerian en Hard.
Mayor velocidad para escanear	Escanea el 50% de los fantasmas u objetos del juego.
Invulnerabilidad	Reúne todo el arte, escanea los datos y termina el juego.
Evita el calentamiento del equipo	Consigue todos los datos escaneados.

FIFA Soccer 09
Nintendo DS

Recompensas

Completa las siguientes tareas en el modo Manager para adquirir las siguientes recompensas.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Equipo clásico	Gana quince juegos. (Ya sea en el modo Manager o Kick off.)
Entrenamiento de dribbling	Conquista cinco juegos consecutivamente.
Bandera de equipo gigante	Muévete hacia la mitad alta de la liga.
Entrenamiento de portero	Permanece invicto en cinco juegos.
Mejora de estadio 1	Obtén una diferencia de goles de 3 para activarlo.
Actualización de estadio 2	Escala hacia el primer lugar de la liga para activarlo.
Mejora de estadio 3	Vence al menos en una Liga.
Actualización de estadio 4	Gana tu copa doméstica para activarlo.
Mejora de estadio 5	Conquista tu copa doméstica dos veces.
Actualización de estadio 6	Gana tu liga dos veces para activarlo.
Entrenamiento de intercepción	Consigue diez victorias.
Mundo XI	Logra veinte juegos ganados. (Ya sea en el modo Manager o Kick off.)

Mega Man Star Force 3: Black Ace
Nintendo DS

Códigos Cipher

Ve a la tienda Big Wave en Echo Ridge. Una vez dentro, habla con el mago anaranjado que sostiene una tabla de surf a la derecha de la tienda. Él te preguntará por un Cipher Code. Ingresa alguno de los abajo descritos y obtendrás una recompensa.

PASSWORD	SECRETO
Eta67300	Tarjeta de batalla "AcidAceV3".
Upsilon79755	Tarjeta de batalla "AcornBomb3".
Sigma08312	Habilidad "AirShoes/260".
Delta86531	Tarjeta de batalla "AirSpread3".
Phi40588	Habilidad "AntiDmg/250".
Lamda09373	Tarjeta de batalla "BigDrop3".
Omega68805	Arma "BN Blaster EX (1/5/2)".
Omicron74574	Tarjeta de batalla "BubblHook3".
Mu13420	Tarjeta de batalla "Bushido3".
Beta20976	Tarjeta de batalla "ClubStrngV3".
Theta78108	Tarjeta de batalla "CygnsWingV3".
Psi09659	Arma "Danger Ring (2/2/3)".
Omega42348	Tarjeta de batalla "DblEater".
Alpha40352	Tarjeta de batalla "DiamndIceV3".
Zeta11702	Tarjeta de batalla "DreadJokrV3".
Chi83559	Tarjeta de batalla "DrillArm3".
Kappa34080	Tarjeta de batalla "DrkPhntmV3".
Sigma66019	Tarjeta de batalla "FlashStrk3".
Chi78584	Arma "Gale Claw (2/1/2)".
Pi95941	Tarjeta de batalla "IceSpin3".
Epsilon71083	Tarjeta de batalla "JackCorvsV3".
Zeta78695	Tarjeta de batalla "KiloBomb1".
Nu31121	Tarjeta de batalla "MechFlame3".
Tau90338	Habilidad "MegCls+1/270".
Mu66767	Tarjeta de batalla "MoonDstryV3".
Phi24914	Tarjeta de batalla "MuTech3".
Gamma31412	Tarjeta de batalla "QueenVrgoV3".
Tau78431	Tarjeta de batalla "Shuriken3".
Nu73618	Tarjeta de batalla "SiriusV3".
Psi07280	Tarjeta de batalla "SpadMgnes V3".
Omicron64221	Tarjeta de batalla "StrngSwngV3".
Rho17385	Tarjeta de batalla "ThndrHead3".
Eta28274	Arma "Virus Claw (1/2/3)".
Pi62739	Tarjeta de batalla "WickdFlame".
Iota16196	Tarjeta de batalla "WolfWoodsV3".



The King of Fighters: The Orochi Saga
Wii

The King of Fighters '95

Activa la sangre

Ve a la pantalla de puntuaciones, presiona A + D en el control 1, mientras mantienes B + C en el control 2.

Juega como Saishu Kusanagui y omega Rugal

Presiona en el campo de edición de equipos. En la pantalla de selección de peleadores, mantén presionado el botón de Start y oprime arriba + B, derecha + C, izquierda + A, abajo + D.

The King of Fighters '96

Trajes Alternos

Presiona "D" cuando elijas a tu personaje.

Habilita al personaje de bonus

Mantén presionado el botón Start mientras eliges a tu personaje.

Colores alternos

Selecciona a tu personaje oprimiendo el botón D en lugar de A.

Secretos adicionales

Juega durante el mes de octubre y verás una calabaza en el tanque de los peces en el escenario de Mai/King/Kasumi.

Finales especiales de equipos personalizados

Termina el juego utilizando alguna de las siguientes combinaciones: Kyo, Iori y Chizuro para el primer final especial. Goenitz para el segundo final especial.

The King of Fighters '97

Diferentes jugadores

Activa los códigos paraa Orochi Iori o a Orochi Leona. Señala a Leona y después presiona Start y presiona arriba, izquierda, abajo, derecha, arriba, abajo, B + C en la pantalla de selección de personaje.

Juega como Orochi Iori

En la pantalla de selección de personaje, marca a Iori. Mantén presionado el botón Start y oprime izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha, A + C.

Descubre a Orochi Leona

En la pantalla de selección de personaje, marca a Leona. Mantén presionado el botón Start y oprime arriba, abajo, arriba, abajo, arriba, abajo, B + D.

Pelea como el equipo Orochi

Habilita los códigos de Orochi Iori o de Orochi Leona. Marca a Leona, después, mantén presionado Start y oprime arriba, izquierda, abajo, derecha, arriba, abajo, B + C en la pantalla de selección de personajes.

Equipo: Yashiro, Shermie, Chris Orochi

En la pantalla de selección, mantén presionado Start y oprime arriba, izquierda, abajo, derecha, arriba, abajo y luego B, C. Ellos Deberán aparecer en la parte baja de la pantalla. El "código para jugar como Orochi Iori u Orochi Leona deberá hacerce primero para que funcione lo anterior. Kyo, Iori y Chizuro para el primer final especial. Goenitz para el segundo final especial.

Juega como Orochi Iori

Posiciónate en Iori y mantén presionado el botón Start. Ahora, ingresa el siguiente código. Izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha + AC. Orochi Iori aparecerá debajo de Iori.

Play as Orochi Leona

Ubícate en Leona y mantén presionado el botón Start. Después, oprime lo siguiente: abajo, arriba, abajo, arriba, abajo, arriba + BD. El resultado lo verás ubicado debajo de Shingo.

Elige tu pose de victoria

Presiona un botón después de vencer al rival. Cada botón te ofrece una pose distinta.

The King of Fighters '98: The Slugfest

Personajes

Realiza las siguientes acciones para activar a los gladiadores ocultos.

Personajes alternos

Mantén presionado Start mientras seleccionas a Kyo, Terry, Billy, Andy, Joe, Ryo, Robert, o Billy.

Luchadores alternos

Mantén presionado Start mientras seleccionas a Terry, Andy, Joe, Mai, Billy, Ryo, Robert, Yuri, Yashiro, Shermie o Chris.

Juega como Kyo '94

Marca a Kyo, mantén presionado Start y oprime cualquier botón.

Pelea como Omega Rugal

Cuando escojas a un personaje, mantén presionado el botón Start y selecciona a Rugal.

Utiliza el equipo Orochi del '97

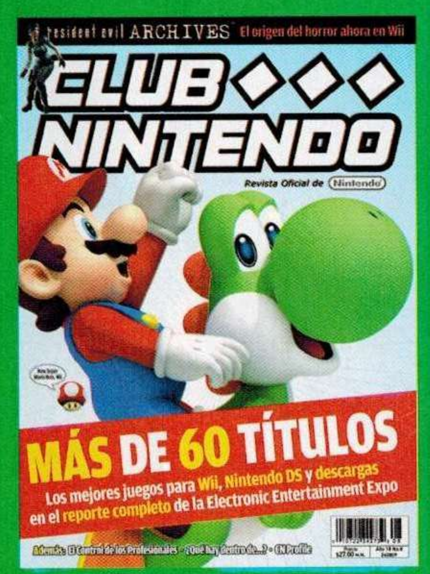
Mantén presionado Start y selecciona Yashiro, Shermie y Chris.

Suscríbete hoy mismo a

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo





Recibe 12 ejemplares al año por sólo

$210

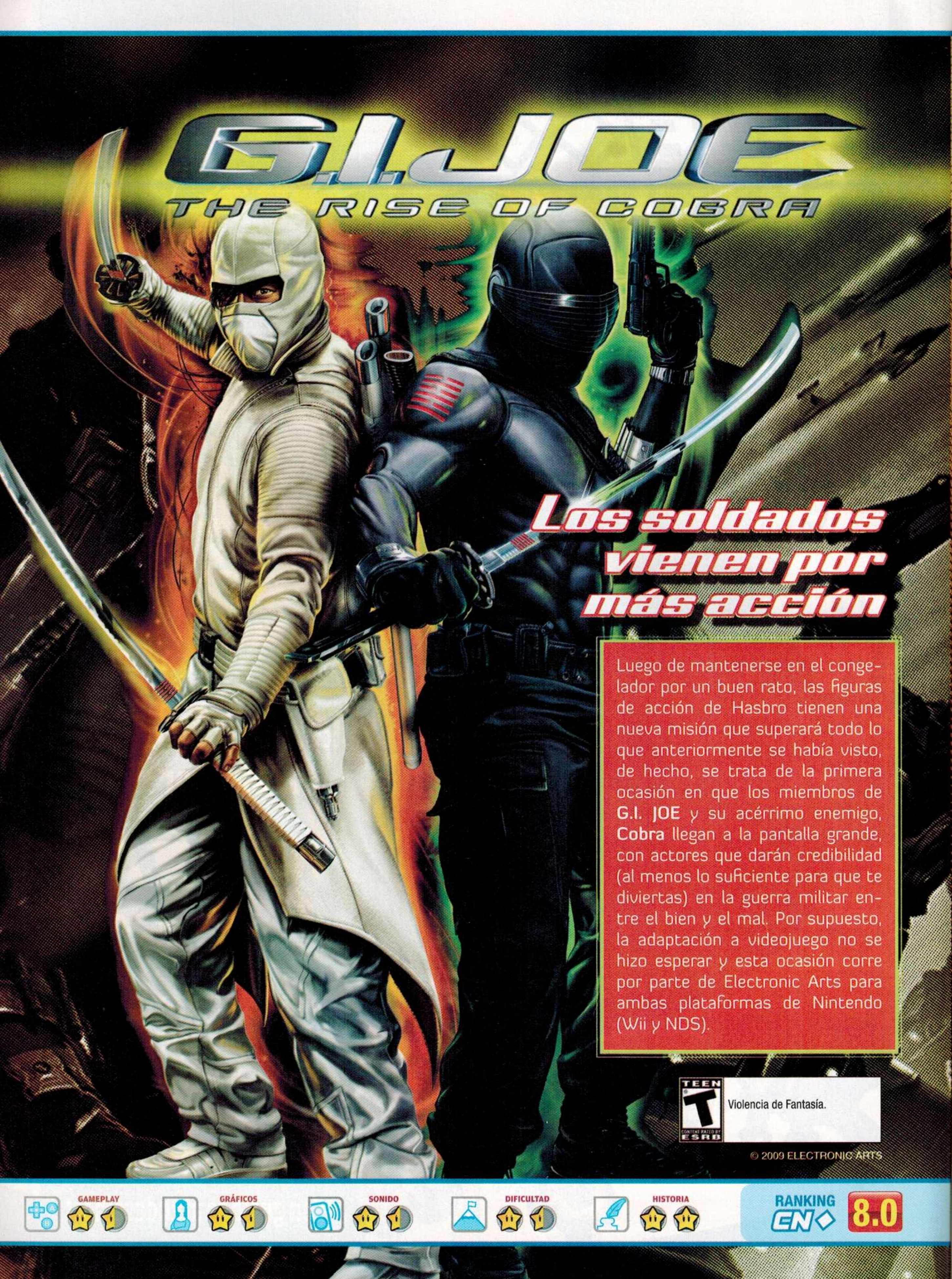
Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

52 65 09 90
o al 01 800 849 9970.

¡Con gusto te atenderemos!

Suscríbete on-line en www.tususcripcion.com

Vigencia octubre 10 de 2009 CLUB18/09-1783



Los soldados vienen por más acción

Luego de mantenerse en el congelador por un buen rato, las figuras de acción de Hasbro tienen una nueva misión que superará todo lo que anteriormente se había visto, de hecho, se trata de la primera ocasión en que los miembros de **G.I. JOE** y su acérrimo enemigo, **Cobra** llegan a la pantalla grande, con actores que darán credibilidad (al menos lo suficiente para que te diviertas) en la guerra militar entre el bien y el mal. Por supuesto, la adaptación a videojuego no se hizo esperar y esta ocasión corre por parte de Electronic Arts para ambas plataformas de Nintendo (Wii y NDS).

GAMEPLAY | GRÁFICOS | SONIDO | DIFICULTAD | HISTORIA

RANKING EN 8.0

Compañía: **Electronic Arst**
Desarrollador: **EA**
Categoría: **Acción**

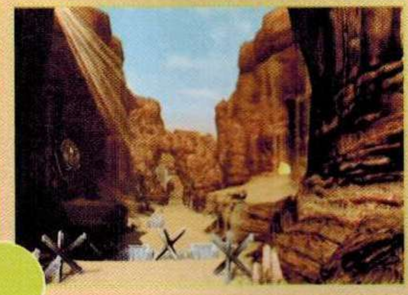
1-4

El surgimiento de Cobra

G.I. JOE se muestra como la tradicional lucha entre las fuerzas justicieras y la organización caótica que atenta contra la humanidad. En esta ocasión, estaremos ante una nueva forma de vivir las intensas batallas entre **G.I. JOE** y **Cobra**, con todos los elementos tecnológicos del momento y una historia que va más allá de cualquier misión que hayamos visto en el pasado ya sea en cómics o a través de la serie de televisión. El juego, como debes imaginar, se desenvuelve a lo largo de los objetivos que vimos en la pantalla grande, con la imagen de los protagonistas y siguiendo los pasos en busca de acciones que ayuden a detener al enemigo antes de que lleve a cabo sus siniestros planes. Sin embargo, no todo será tal cual como en la película, pues en el Wii y Nintendo DS explorarás a detalle y con nuevos elementos visuales (además de misiones extra) el surgimiento de **Cobra.**

Mientras **Cobra** lleva a cabo su plan siniestro, tendrás que armar tu equipo de **G.I JOE** para detenerlo, cada misión es crítica y te llevará un paso adelante para enfrentar los retos posteriores, así que deberás conocer muy bien a tu equipo, sus habilidades y conocimientos pues cada uno de ellos será el indicado para cumplir ciertos objetivos durante el juego. La aventura se desarrolla en modalidad de tercera persona (*Arcade*), permitiéndote apreciar por completo el escenario, además de tener control de los peligros o rivales que se encuentren a tu alrededor, para este objetivo el Wiimote y Nunchuk te servirán perfectamente, controlando los movimientos del personaje y dándote libertad para actuar de forma inmediata ante cualquier ataque hostil.









EN EL CASO DEL NINTENDO DS, UTILIZARÁS TANTO LOS CONTROLES DEL D PAD, COMO EL STYLUS PARA REALIZAR NUMEROSAS ACCIONES DENTRO Y FUERA DEL JUEGO. ASIMISMO, TENDRÁS ACCIÓN DESPLEGABLE TOTALMENTE EXCLUSIVA PARA EL PORTÁTIL, APROVECHANDO AMBAS PANTALLAS DE JUEGO.

¿Sabías que?

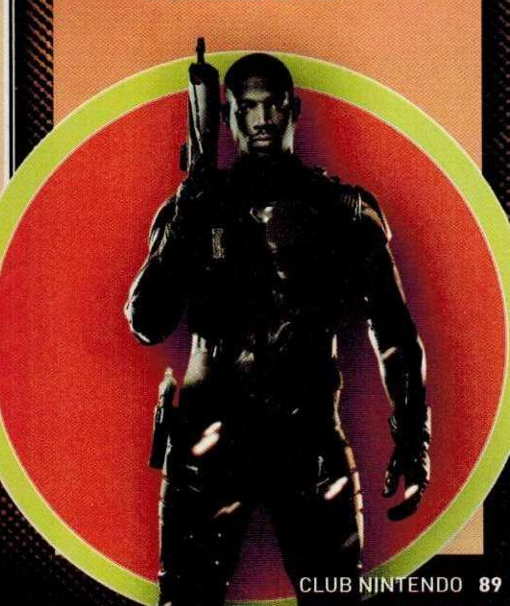
Detalles que te servirán para sorprender a tus cuates

1 En 1983, la primera miniserie animada de **G.I. JOE** llegó a las pantallas de televisión, haciendo que **G.I JOE** fuera uno de los juguetes más vendidos del año. Para 1986, **G.I. JOE** no sólo era más comercializado en los Estados Unidos, sino que también era un éxito mundial en Europa, Canadá, México, Japón, China, Corea del Sur y Sudamérica.

2 En 1982, Hasbro relanzó la línea de **G.I. JOE** a una escala menor, de 10 centímetros. Estas figuras diferían de sus predecesoras en cuanto a que a **G.I. JOE** ya se le identificaba como un nombre clave para la unidad élite de combate de los Estados Unidos.

3 La primera línea de **G.I. JOE** estaba conformada por 11 figuras —cada una con un nombre clave exótico— pero la gama se expandió rápidamente para incluir muchos más personajes, armas y vehículos.

4 La primera versión de muñecos de **G.I. JOE** fue lanzada por Hasbro en 1964, y a diferencia de lo que conocemos hoy, estos juguetes medían 30 centímetros de altura.



Algunos de los personajes disponibles serán **Snake Eyes, Duke, Heavy Duty, Ripcord, Scarlett, Shipwreck y Gung Ho.** Todos basados en la exitosa serie de televisión y, por supuesto, en la imagen del filme.

Más allá de la película

Cuando los juegos se limitan a las mismas escenas del filme, tiende a ser repetitivo y sin sorpresas, pues ya sabes qué ocurrirá exactamente y los programadores, limitados al desarrollo del guión cinematográfico, no pueden dar giros inesperados y en sí, se vuelve lineal. Algunos optan por agregar enemigos o peligros (escenarios, armas, retos) no vistos en el cine y da buen resultado, sin embargo no es el caso de **G.I. JOE**, pues si bien tendrás bastantes elementos extraídos del filme, tus misiones serán completamente nuevas, originales, diseñadas en exclusiva para el videojuego y, de hecho, partirá desde el punto final de la película y se conducirá a través de 45 años de la historia de **G.I. JOE.**



A pesar de la gran diferencia en estilos de juego, ambas versiones (Wii y NDS) se complementan perfectamente y van destinadas a distintos tipos de jugadores, siendo la de Wii la más demandante.

Para la versión de Wii, existe la opción cooperativa de dos jugadores simultáneos, algo que a últimas fechas hemos visto muy escaso, así tú y un compañero podrán elegir a su personaje de élite para enfrentar como equipo cada uno de los objetivos principales. En total, existen 16 soldados seleccionables (cuando de los cuales son miembros de **Cobra** que deberás activar con logros durante las misiones), cada uno con técnicas diferentes y tipos de arma que se ajustan más a sus especificaciones.

Los personajes serán clasificados en una de tres unidades: "Comandos", que funcionan perfectamente en combates de corto alcance; "Heavys", quienes poseen habilidades de disparo extraordinarias, que les da ventaja en los ataques a distancia; "Combat Soldiers", que son la media entre los anteriores, es decir, su balance lo hace tener buen nivel en combate a corta y larga distancia, pero no son dominantes en cualquiera de ellos. Para completar las misiones, no sólo necesitas talento en el control, sino que también te valdrás de accesorios y equipos de alta tecnología como el traje de aceleración que viste en la película, el cual te hace invencible y te incrementa brevemente tu poder de disparo.

G.I. JOE en tu Nintendo DS

La versión de Nintendo DS cambia el tipo de juego. La perspectiva no será en tercera persona, sino totalmente cenital, permitiéndote una visión clara del nivel; sin embargo, no te será muy útil para ver más allá de lo que se muestra en tu cuadro de imagen. Este tipo de perspectiva es útil para los juegos de disparos (hace años era muy solicitado en las Arcadias y juegos de guerrilla o *shooters* de NES). Por supuesto, tendrás a tu disposición a varios elementos de **G.I. JOE** para completar tus misiones (de hecho, son seis integrantes del bando de la justicia, pero incluso tienes la oportunidad de elegir el bando opuesto (**Cobra**), que cuenta con cinco poderosos elementos dispuestos a devastar y pisotear a los soldados **JOE**, además, no todos los retos son a pie, también puedes controlar vehículos propios o uno que otro del enemigo. Lo interesante es que los desarrolladores comenzaron el trabajo de este título desde cero, contemplando cada una de las cualidades del Nintendo DS para darle forma tanto al *gameplay* como al aspecto gráfico.

El legado de G.I. JOE

Los enfrentamientos

G.I. Joe: Cobra Strike (Atari, 1983)

Teniendo en cuenta que la calidad gráfica del **Atari 2600** no era lo mejor (aunque para su época era reveladora), para principios de los 80 se logró un buen resultado con la franquicia de **G.I. JOE** que estaba en constante ascenso. Básicamente se trataba de un juego de acción, en el cual estabas dentro de un campo de entrenamiento y tenías que dispararle a una cobra gigante que aparecía en la parte superior de la pantalla; los personajes y sonidos son muy similares a los de **Pitfall**.

En total son 20 niveles de juego, cada uno con tres o cinco áreas para explorar en cuatro diferentes ambientes. Además, podrás elegir de entre tres dificultades, la más básica para quienes no son muy afectos al control y la difícil para todos aquellos que dominan esta forma de entretenimiento.

Para conseguir la paz, deberás ganar la guerra

Aquí estarás inmerso en la acción del combate, con múltiples enemigos en pantalla, tanques y otros vehículos que necesitarán de tu atención para no convertirte en presa fácil de **Cobra**. A pesar de la oleada de municiones, no sentirás presión como en los típicos juegos de aviones donde las balas dejan poco espacio para moverse, aquí tendrás libertad de acción, pero con la debida cautela, pues cada disparo puede ser letal para tu misión; por cierto, no creas que se trata de un juego que terminas en media hora, al contrario, sin importar que tiene sólo 20 misiones, éstas mantendrán buen ritmo e incluso, debido a la variedad de escenarios y vehículos que tendrás a tu disposición, podrás jugarlo una y otra vez para mejorar tu calidad de héroe.

Para completar el replay value, conéctate con tus amigos a través del wireless play para organizar tus propias batallas de G.I. JOE VS COBRA; cada quien elegirá el bando que más le simpatice y así comprobarán las ventajas de cada escuadrón en un combate con hasta cuatro jugadores simultáneos.

pasados de los heroicos soldados

G.I. Joe (NES, 1991)

Años más tarde y ya con el NES disponible, los juegos tomaron un rumbo mucho más interesante, tanto en la forma de jugarse, como en gráficos e historias. Así **G.I. JOE** tuvo un acercamiento interactivo mucho más acertado con los jugadores. El juego es sidescroll, similar a Contra, pero aquí también puedes usar los puños para defenderte. Las misiones son variadas y cuentan con personajes clásicos de la línea de juguetes. Los escenarios (jungla, cavernas oscuras o zonas nevadas) son bastante extensos y al final, debes combatir a peligrosos jefes de nivel que te atacarán con todo lo que tengan en su arsenal.

G.I. Joe: The Atlantis Factor (NES, 1991)

Para esas mismas fechas, Capcom destacaba sus dotes creativos con otro título para NES de la popular franquicia **G.I. JOE**. Música más inspiradora abría la cortinilla para que iniciara el juego. De hecho, se podría decir que el estilo de acción nos recuerda a **Mega Man**, pero apegándose más al estilo de combate de corto alcance (sin armas), aunque en ocasiones sí recurrirás a los balazos. Los escenarios son en sidescroll y con plataformas para que brinques de un lado a otro mientras combates con cientos de enemigos (ellos sí disparan constantemente).

Los expertos comentan



Master

Debo decir que nunca me gustó mucho el concepto de **G.I. Joe** (los muñecos eran horribles), pero al parecer, ahora que desean revivir esta serie, están cuidando cada detalle para que la imagen sea acorde con los tiempos que vivimos, lo cual se puede notar en este juego, que si bien no es para nada una obra maestra, si nos permite vivir una aventura llena de acción y misterio, donde no podremos dejar de jugar sino hasta terminarlo. El único punto malo que le encuentro, es que no utiliza el Wiimote como debería, sobre todo tomando en cuenta la cantidad de armas que se maneja en la aventura.



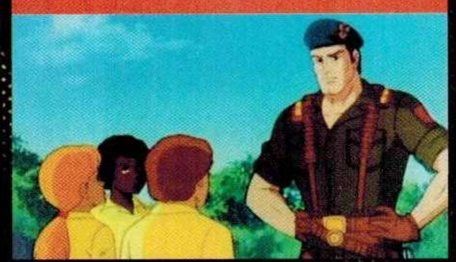
Crow

Pocos son los juegos cooperativos para la actual generación de Nintendo y **G.I. JOE** aparte de serlo, sabe aprovechar ese concepto, es decir, no se limita a un segundo jugador como soporte para el primero, sino que en verdad hay acción cooperativa como en los viejos tiempos, claro, con las ventajas de la tecnología moderna. La variedad de escenarios, personajes, objetos y armas nos brindan una capacidad de juego increíble. Gráficamente no es revelador, aunque mantiene el estándar actual, combinando con *gameplay* en tercera persona y emocionantes encuentros en contra del temible escuadrón **Cobra**.



Panteón

Con la reciente adaptación al celuloide de las aventuras de los reales héroes americanos, no es sorpresa que la mercadotecnia se disparara, como lo hemos visto –y seguiremos viendo- en incontables ocasiones. Si te gustó la película o los juegos de acción, simplemente no puedes dejar pasar la oportunidad de vivir la experiencia de cumplir las más emocionantes aventuras con los distintos comandos de G.I. Joe; eso sí, les recomiendo que no lo comparen con juegos como **Metal Gear Solid**, o **Splinter Cell**, por ejemplo; de lo contrario no podrán apreciarlo como se debe, por estar viendo similitudes o diferencias.



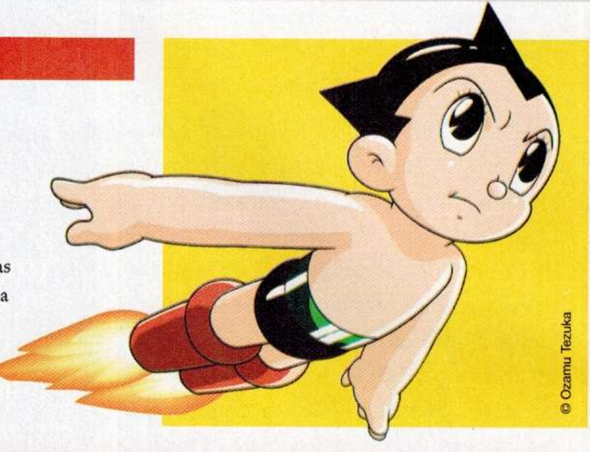
El ojo del CUERVO

Por Hugo Hernández

El verano está a punto de terminar y daremos inicio a las historias que nos traerá este otoño del 2009, muchas de las producciones que se presumen importantes ya tuvieron su tiempo en la pantalla grande, unas con más éxito del esperado y otras que nos quedaron demasiado a deber, como **Street Fighter: La Leyenda de Chun Lee**... no sé ustedes, mis queridos lectores, pero yo no puedo creer cómo una de las franquicias más rentables en videojuegos tiene tan mala suerte al momento de llevarla al cine, quizá sea por los directores o actores... pero también por el argumento tan carente de sentido y apego al juego que suelen proponer. En esta ocasión les platicaré sobre tres películas que se estrenarán (si no hay cambios) en las próximas semanas, así que no se despeguen y sigan echándole el ojo a este artículo.

El futuro de los videojuegos

Hace 20 años no hubiéramos pensado que jugaríamos con controles inalámbricos, o que nuestros movimientos físicos serían reflejados en lo que ocurre dentro de la pantalla (como lo hacemos en etos días con el Wii); vimos cintas que pronosticaban qué podría ocurrir en el próximo milenio, pero ¿cuánta realidad tenían o qué tan acertadas eran sus suposiciones? Por ejemplo, en **Wargames** (con Matthew Broderick) vemos cómo un niño aficionado a las computadoras, consigue acceso a los sistemas de defensa de EEUU y así, sin saberlo, llevaba a cabo juegos de guerra nuclear en la vida real, aunque él pensaba que sólo se trataba de un videojuego más. Para esta edición del Ojo del cuervo, les tengo preparados comentarios sobre las películas **Astroboy**, **Gamer** y **9**. ¡Comencemos!



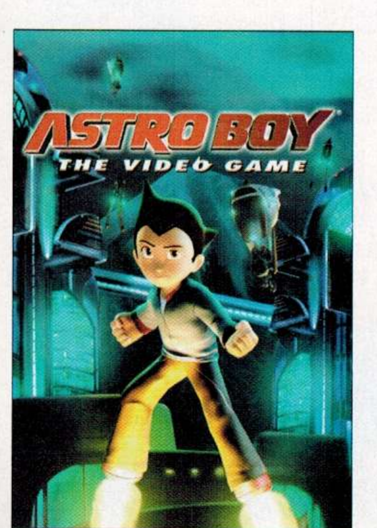
© Ozamu Tezuka

El ícono japonés llega a la

Astroboy (2009)

Dirige: David Bowers.
Guión: Osamu Tezuka, Timothy Harris.
Actúan: Nicolas Cage (Dr. Tenma), Kristen Bell (Cora) Freddie Highmore (Astroboy), Bill Nighy (Dr. Elefun) y Donald Sutherland (General Stone).

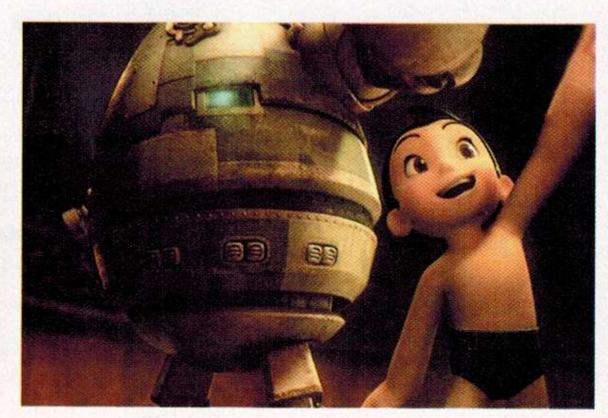
En la década de los años 60, Osamu Tezuka dio origen a una serie animada en blanco y negro que llevó por nombre **Astroboy**, siendo una de las primeras, sino es que la primera en contar con 20 minutos de duración. Su éxito fue tal, que ha perdurado a través de los años, generando nuevas historias y adaptaciones que seguramente no sólo nuestros padres, sino nosotros mismos podemos disfrutar (incluso en un videojuego para Game Boy Advance). Por supuesto, las versiones contemporáneas ya están diseñadas a todo color y muestran efectos que no se hubieran concebido hace casi 50 años. **Astroboy** es un niño robot creado por el **Dr. Tenma**, pero no es un *cyborg* cualquiera, sino que se logró programar con sentimientos y algunas cualidades humanas. Ahora, de la mano del director David Bowers (**Flushed Away**), nos adentraremos en la futurista ciudad Metro City, donde **Astroboy** luchará incansablemente por ser aceptado, al mismo tiempo que se adapta al caótico mundo de los humanos. Sin embargo, los problemas surgen cuando menos se espera y **Astroboy** tomará el papel de héroe para enfrentar a múltiples amenazas utilizando sus poderes especiales y habilidades de combate únicas. La animación es de lo más avanzado, con modelos tridimensionales y efectos especiales que gustarán a todo tipo de público.



La película será completamente animada, mejorando visualmente lo que conocemos hasta ahora sobre **Astroboy**.



© 2009 Imagi Animation Studios



Experimenta el control de la humanidad

Gamer (2009)

Dirige: Mark Neveldine, Brian Taylor.
Guión: Mark Neveldine, Brian Taylor.
Actúan: John Leguizamo (Freek), Gerard Butler (Kable) Alison Lohman (Trace), Michael C. Hall (Ken Castle) y Milo Ventimiglia (Rick Rape).



Gamer es una película que toma muy en cuenta las ideas y proyecciones sobre los videojuegos y crea su propio panorama de lo que, en un futuro no muy lejano, podría ocurrir con el avance de las nuevas tecnologías virtuales. La nueva forma de control humano ha evolucionado, sin embargo, ahora no es a través de discursos intencionados, sino mediante la modalidad de juegos en línea (*multiplayer*), donde nosotros mismos somos los peones de la circunstancia, esto a través de un concepto llamado **Slayers**, que si bien sigue siendo un "juego", los personajes a manipular son humanos reales. La temática no es muy novedosa, se ha formado un grupo de gladiadores que combatirán al estilo *first person shooter* con el fin de ganar su libertad y recuperar la vida que hasta hace poco llevan de forma pacífica. Así veremos cómo **Simon** (un joven y talentoso jugador) controlará a otro de nombre **Kable**, a lo largo de múltiples misiones con otros usuarios que no se tentarán el corazón para presionar el botón (o gatillo) para obtener la supremacía tal como seguramente lo haces cuando juegas **The Conduit**, **Metroid Prime** o **Medal of Honor**. Así, actuando bajo los instintos más salvajes de la humanidad, inicia una cacería donde los involucrados son presos que aparentemente no tienen nada que perder y mucho que ganar. Visualmente desplegará efectos impresionantes y acción constante (de esas producciones donde hasta las servilletas explotan), pero no creo que llegue a ser una obra que quede marcada en nuestros recuerdos, aunque la última palabra la tienes tú.

Esta cinta no se basa en un juego en específico, pero muestra múltiples referencias al mundo que tanto disfrutamos.





Revive el mágico mundo de Tim Burton

Si bien el talentoso director, guionista y productor Tim Burton ahora está trabajando a marchas avanzadas con su próxima adaptación de **Alince in Wonderland**, que llegará a las pantallas de cine para el 2010, también su multifacético talento le da oportunidad de producir otra aventura con tintes de acción y fantasía llamada "9". Esta cinta animada que conserva detalles icónicos del productor, se centra en una era postapocalíptica, dentro de un universo paralelo al de nosotros, pero lo bueno o malo que ocurra allí, también nos afectará, poniendo a la humanidad en un riesgo inminente. Dicho universo es habitado por peculiares figuras de trapo con vida e inteligencia propia, sin embargo, su futuro es incierto, hasta que aparece 9, líder nato que tomará las riendas de la situación para enfrentar el peligro cara a cara y sin dudar ni por un segundo. Así, para salvarse de la aniquilación y evitar una catástrofe sin precedentes, se formará un escuadrón de combate, con miembros que incluyen veteranos de guerra, inventores, mecánicos, artistas y, por supuesto, guerreros dispuestos a dar todo en el campo de combate. Ellos deberán luchar en contra de los "**Cat-Skulled**", misteriosas criaturas voladoras e insectos de gran tamaño cuyos instintos salvajes no están a favor de los pequeños héroes. Al parecer, el sello de Burton se vuelve a hacer presente y nos da certeza de calidad.

9 (2009)

Dirige: Shane Acker.
Guión: Pamela Pettler, Shane Acker.
Actúan: Elijah Wood (9), John C. Reilly (5) Jennifer Connelly (7), Crispin Glover (6) Martin Landau Ryder (2).





Aquí encontrarás numerosos detalles audiovisuales que harán de esta película, una favorita sin importar la edad que tengas.



Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, CP, 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, DF ¡Hasta la próxima!

ÚLTIMA PÁGINA

ESPADAS, GUITARRAS Y FÓSILES, TE ESPERAN EN OCTUBRE

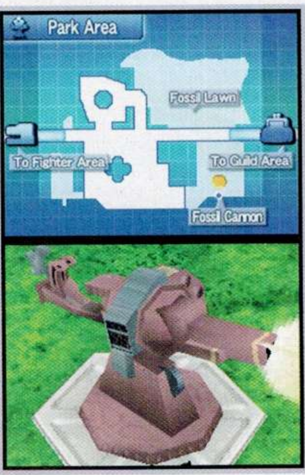
Muchas sorpresas nos dejó esta Electronic Entertainment Expo (que ahora se llevó a cabo los primeros días de junio), además de una amplia lista de títulos para ambas consolas de Nintendo. ¿Cuál fue tu favorito? Envíanos tus comentarios para saber qué juegos captaron tu atención tanto de Nintendo como de los demás licenciatarios. Mientras tanto, te dejamos con un avance de lo que verás en nuestra próxima edición, que incluirá reseñas de los mejores títulos a estrenarse y, sobre todo, tus secciones favoritas como **Dr. Mario**, Control de los Profesionales, Arcadias y mucho más. ¡Nos vemos en octubre!

Muramasa: The Demon Blade (Wii)

Existe un número de espadas encantadas alrededor del mundo. Espadas sedientas de sangre que incluso en algún momento fueron sagradas, pero paulatinamente se condenaron hacia la corrupción por su uso con odio y sin honor. Todo aquel quien blanda una de esas espadas se convertirá en un ser oscuro. Así, bajo una leyenda de espadas, nace una nueva aventura para Wii que se desarrolla en un ambiente de dos dimensiones como ya hacía falta, juntando a diversos personajes que volverán atractivas las misiones, acción en cada momento y efectos visuales dignos de un título de siguiente generación. Si quieres enterarte de más detalles de este juego, no te pierdas la edición de octubre, que incluirá una reseña completa de esta entrega de Vanillaware.



Fossil Fighters (NDS)



Para que des rienda suelta a tu sueño de convertirte en paleontólogo, Nintendo pone en nuestras manos el juego **Fosil Fighters**, una nueva e intensa aventura para el Nintendo DS que complacerá tanto a jugadores pequeños como a todos los que esperamos nuevas y divertidas aventuras. Aquí parte de tu trabajo será encontrar, desenterrar, limpiar y clasificar cada una de las especies de dinosaurios, para luego llevarlos a la vida y entrenarlos como fuerza de ataque en batallas tipo **Pokémon**. Por supuesto, tendrás diferentes poderes y habilidades para que los combines y formes un equipo devastador y así, puedas enfrentarte a tus amigos en cualquiera de los modos de combate.

The Beatles Rock Band (Wii)

Una de las bandas más representativas de todos los tiempos es el cuarteto de Liverpool, The Beatles, quienes han logrado millones de fanaticos alrededor del mundo, sin importar a qué generación pertenezcan. Con esto, rápidamente se pusieron como candidatos perfectos para una nueva entrega de **Rock Band**, que, así como **Guitar Hero** lanzaba sus especiales dedicados a un conjunto en específico, ahora también lo vemos con **Rock Band** de Electronic Arts. La temática del juego conserva sus raíces, pero se agregan nuevas opciones para que disfrutes mucho más del concierto, por ejemplo, ahora podrás tocar tres instrumentos del mismo tipo (tres guitarras y un micrófono, por ejemplo), detalle que hasta la entrega anterior era imposible y que se suma a las ventajas de esta edición.



Guitar Hero 5 (Wii)

Conforme avanza el tiempo, parece que las secuelas de la popular franquicia musical **Guitar Hero**, vienen con mayor prontitud y si bien aún seguimos disfrutando muchísimo de **World Tour**, **Metallica** y **Smash Hits**, Activision ya nos tiene preparada una quinta entrega de la línea principal, que, como quizá ya sepas, vendrá acompañada de nuevos diseños para las guitarras y batería. Pero no te preocupes, si tú ya tienes los instrumentos los podrás utilizar sin ningún problema. En **Guitar Hero 5** se incluyen temas exitosos de diversos grupos, con melodías que van desde el rock pop, hasta el metal. Además, ahora será el turno de Carlos Santana, famoso guitarrista de quien ya hemos disfrutado rolas en las entregas pasadas, para prestar su imagen como hace poco lo hizo Slash.



Los recortables

Primero fueron los separadores de Avalon Code, ahora te traemos unos avisos para tu puerta. Recorta con tijeras sobre la línea punteada los dos gráficos, llévalos a enmicar y cuando tengas el rectángulo completo (con mica transparente), recorta de nuevo la imagen dejando un margen de medio centímetro hacia afuera para que la mica quede bien pegada. ¡Ahora sí, tú decides si hay acceso restringido a tu habitación!



Samus vigila tu puerta

Gracias a la respuesta que obtuvimos con los separadores mencionados, decidimos continuar con esta sección la cual denominamos "Los recortables". Si tienes algún comentario o sugerencia acerca de estas ideas que estamos presentando, envíala a nuestra dirección clubnin@clubnintendomx.com, las tomaremos en cuenta para siguientes publicaciones.





resident evil ARCHIVES™

CHRIS REDFIELD



resident evil ARCHIVES™

JILL VALENTINE